Roland®

Manual del Usuario del TD-6

GENERAL MIDI

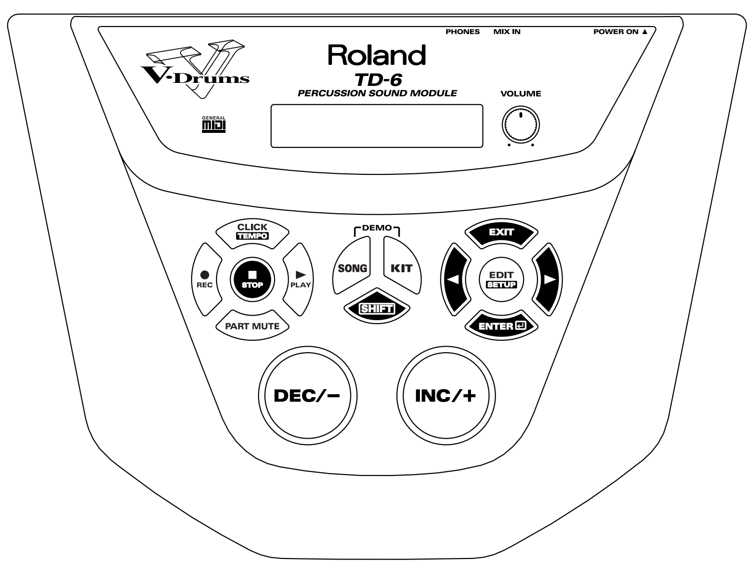
V-Drums

*PERCUSSION SOUND MODULE* **TD-6**

# Manual del Usuario

Gracias y enhorabuena por adquirir el Roland Percussion Sound Module TD-6.

**Antes de utilizar el instrumento, lea con atención las secciones tituladas “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” (p. 2–3) y “NOTAS IMPORTANTES” (p. 4–5). Estas secciones le ofrecen información importante acerca del correcto uso y funcionamiento de la unidad. Además, para familiarizarse con todas las funciones que ofrece este nuevo equipo, lea con atención el Manual del Usuario. Guarde estos manuales y téngalos a mano para futuras consultas.**




* Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

## ⚠ATENCIÓN

- Esta unidad, sola o combinada con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido capaces de provocar una pérdida de audición permanente. No debe utilizarla durante periodos de tiempo extendidos a altos niveles de volumen, o a niveles que no sean confortables. Si experimenta cualquier pérdida de audición u oye zumbidos en los oídos, deje de utilizar la unidad inmediatamente y consulte un médico especialista.

- No permita que penetren objetos (p.ej material inflamable, monedas, alfileres); ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) en el interior de la unidad.

- Desactive la unidad inmediatamente, extraiga el adaptador CA de la toma, y solicite asistencia al establecimiento donde adquirió la unidad, al Centro de Servicio Roland más cercano, o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información" cuando:
  - El adaptador de CA o el cable de alimentación esté dañado; o
  - Haya penetrado algún objeto o algún líquido dentro de la unidad; o
  - La unidad ha sido expuesta a la lluvia (o se ha mojado de otra forma); o
  - La unidad no parece funcionar con normalidad o muestra un cambio pronunciado en su funcionamiento.

- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas básicas para un uso seguro.

- Proteja la unidad contra los golpes fuertes. (¡No la deje caer!)

- No debe conectar la unidad a una toma de corriente donde haya conectados un número excesivo de dispositivos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos—el consumo total de todos los aparatos conectados a la toma de corriente del cable de alimentación no debe sobrepasar la capacidad en vatios/amperios del cable. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, que incluso puede llegar a derretirse.

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte al Centro Roland más próximo o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información".

## ⚠ PRECAUCIÓN

- La unidad y el adaptador CA se deberían colocar de forma que su posición y su situación no impidan su correcta ventilación.

- Coja siempre el conector del adaptador CA al conectarlo o al desconectarlo de una toma de corriente o del equipo.

- Si tiene previsto no utilizar la unidad durante un tiempo, desconecte el adaptador CA.

- No deje que los cables se enreden. Además, debería colocar todos los cables fuera del alcance de los niños.

- No suba nunca sobre la unidad, ni coloque objetos pesados sobre ella.

- No manipule nunca el adaptador de CA o sus conectores con las manos húmedas al conectarlo o desconectarlo de una toma de corriente o esta unidad.

- Antes de mover la unidad, desconecte el adaptador CA y todos los cables de los dispositivos externos.

- Antes de limpiar la unidad, desactive la alimentación y desenchufe el adaptador CA de la toma de corriente (p. 23).

- Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente.

- Si necesita extraer los tornillos, asegúrese de que los coloca en un lugar seguro fuera del alcance de los niños, para que no puedan tragárselos por accidente.

# NOTAS IMPORTANTES

**Además de los elementos que aparecen en la lista “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” en las páginas 2 y 3, lea y observe lo siguiente:**

## Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación que otro aparato que pueda generar interferencias (como por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- El adaptador de CA empezará a generar calor después de unas horas de uso continuado. Es normal, no es motivo de preocupación.
- Antes de conectar esta unidad a otros dispositivos, desactive la alimentación de todas las unidades. Con ello evitará un funcionamiento anómalo y/o daños en los altavoces u otros aparatos.

## Colocación

- Si utiliza la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de potencia de gran tamaño) se pueden producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de esta unidad; o aléjela de la fuente de interferencias.
- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.
- No exponga la unidad a la luz solar directa, ni lo coloque cerca de dispositivos que desprendan calor, ni lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni lo someta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- Para evitar posibles fallos, no utilice la unidad en zonas mojadas, como por ejemplo una zona expuesta a lluvia o humedad.

## Mantenimiento

- En la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para extraer la suciedad adherida, utilice una gamuza impregnada con un detergente suave, no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente la unidad con una gamuza seca y suave.
- No utilice nunca bencina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y decoloración.

## Reparaciones e información

- Tenga en cuenta que toda la información contenida en la memoria del equipo pueden perderse cuando éste se envía para realizar reparaciones. La información importante debe guardarse siempre en otro dispositivo MIDI (por ejemplo, un secuenciador), o escribirse en un papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones, se toman las precauciones necesarias para evitar la pérdida de información. No obstante, en ciertos casos (como cuando los circuitos relacionados con la propia memoria no funcionan), no será posible recuperar la información, y Roland no asume ninguna responsabilidad concerniente a la pérdida de memoria.

## Copia de Seguridad de la Memoria

- Esta unidad contiene una batería que alimenta los circuitos de la memoria de la unidad si se desactiva la alimentación principal. Cuando esta batería se debilita, aparecerá el mensaje que se muestra a continuación en la pantalla. Cuando vea este mensaje, cambie la batería por una de nueva tan pronto como pueda para evitar la pérdida de toda la información de la memoria. Para cambiar la batería, consulte con su distribuidor, con el Centro de Servicios Roland más cercano, o con un distribuidor de Roland autorizado, que aparecen listados en la página “Información”.

```
Backup Battery Low!
             [EXIT]
```

# Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que los contenidos de la memoria se pueden perder irreparablemente como resultado de un mal funcionamiento, o un funcionamiento inadecuado de la unidad. Para evitar el riesgo de perder información importante, recomendamos que realice periódicamente una copia de seguridad de la información importante guardada en la memoria de la unidad en otro dispositivo MIDI (por ejemplo, un secuenciador).
- Lamentablemente, puede que no sea posible recuperar los contenidos de la información guardada en la memoria de la unidad u otro dispositivo MIDI (por ejemplo, un secuenciador) cuando se haya perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de información.
- Tenga un cuidado razonable al utilizar los botones, deslizadores y demás controles de la unidad, así como los jacks y conectores. Una manipulación brusca puede provocar funcionamientos anómalos.
- Nunca golpee la pantalla ni aplique presiones fuertes sobre ella.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, hágalo con el conector en la mano—nunca tire del cable. De esta manera, evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- Para evitar molestar a sus vecinos, trate de mantener el volumen de su unidad en unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada).
- Ya que las vibraciones del sonido se pueden transmitir a través de las paredes y el suelo en un grado superior al deseado, vigile que estos sonidos no molesten a los vecinos, especialmente al tocar de noche y utilizar los auriculares. Aunque los pedales y pads de percusión están diseñados de forma que produzcan el mínimo de sonidos extraños al golpearlos, los parches de goma tienden a producir sonidos más intensos que los de malla. Es posible reducir de forma efectiva gran parte del sonido indeseado de los pads cambiando la parte central por un parche de malla.
- Cuando necesite transportar la unidad, guárdela en la caja original (incluyendo las protecciones), siempre que sea posible. En caso contrario, utilice otros materiales de embalaje equivalentes.
- Utilice un cable de Roland para realizar la conexión. Si utiliza cualquier otro cable de conexión, tenga en cuenta las siguientes precauciones.
  - Algunos cables de conexión contienen reóstatos. No utilice cables que incorporen reóstatos para conectar esta unidad. El uso de este tipo de cables puede provocar que el nivel de sonido sea extremadamente bajo, o imposible de oír. Para más información acerca de las especificaciones de cable, póngase en contacto con el fabricante del cable.

# Contenido

# Apéndices ........................................ 109

# Funciones

## Paleta completa de sonidos internos para todos los usos, desde la práctica a la interpretación en directo

### ■ Incluye 99 grupos de percusión distintos

Puede empezar a tocar de inmediato cualquiera de entre varios grupos de percusión, simplemente seleccionándolo. Ya sea para practicar o para interpretaciones en directo, estos grupos pueden aplicarse en una amplia gama de situaciones.

### ■ 1.042 Instrumentos de percusión

Puede combinar distintos instrumentos de percusión utilizados en una amplia gama de géneros musicales para crear sus propios grupos de percusión originales.

### ■ 150 canciones predefinidas distintas

Para empezar a practicar de inmediato, simplemente debe seleccionar una canción Predefinida. Entonces podrá tocar la parte de percusión simplemente enmudeciendo la interpretación de percusión de la canción Predefinida.
También dispone de 100 canciones internas que puede utilizar para grabar sus propias interpretaciones de percusión (canciones de Usuario).

### ■ 262 Instrumentos de acompañamiento

La abundancia de instrumentos de acompañamiento del TD-6 permiten grabar varios géneros musicales.

## Expresión matizada

### ■ Técnica de baquetas cruzadas disponible (p. 37)

### ■ Reproducir golpes en el borde (p. 37), Disparos de borde del plato (p. 38), y uso de amortiguación de platos (p. 39)

### ■ Control de canal disponible con el control de pedal charles (p. 66)

Puede usar el control de pedal charles para cambiar el canal de los instrumentos de pad.

# Función y operaciones perfectas para Interpretaciones en directo

## ■ Diseño superior plano para gran visibilidad

## ■ Los botones se iluminan para facilitar la operación, incluso en escena

## ■ Botones [INC/+] y [DEC/-] grandes para poder operar incluso con baquetas de batería

# Funciones adecuadas para practicar

## ■ Incluye Metrónomo (Click) (p. 80)

## ■ Incluye la Función Part Mute para enmudecer partes específicas Cuando toque con canciones predefinidas(p. 50, p. 78)

# Expandibilidad/Compatibilidad

## ■ También compatible con

**Pads** (PD-5, PD-6, PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100, PD-120)
**Platos** (CY-6, CY-12H, CY-14C, CY-15R)
**Unidades de disparo de bombo** (KD-5, KD-7, KD-80, KD-120)
**Pedales de control Charles** (FD-7, FD-6; FD-6 está incluido en el TD-6K)

## ■ Use el TD-6 como Módulo de sonido MIDI con un secuenciador externo (p. 106)

## ■ Soporte para el General MIDI (p. 54, p. 100)

El TD-6 tiene un modo GM que puede reproducir partituras GM.
Este modo incluye una función que le permite enmudecer sólo el sonido de una parte específica durante la reproducción de partituras GM. Esta es una característica muy conveniente para practicar y tocar.

**Sistema general MIDI ( GENERAL MIDI )**

El General MIDI es un conjunto de recomendaciones con el objetivo de proporcionar un modo de ir más allá de las limitaciones de los diseños específicos y estandarizar las capacidades MIDI de los dispositivos generadores de sonido. Los dispositivos generadores de sonido y los archivos de música que cumplen con el estándar de General MIDI soportan el logo de General MIDI ( GENERAL MIDI ).
Los archivos de música que soportan el logo de General MIDI se pueden reproducir utilizando cualquier unidad generadora de sonido General MIDI para producir en esencia la misma interpretación musical.

# Cómo usar este manual

## Composición de este manual

Este manual del usuario se organiza de la siguiente manera.

### Manual de instalación (p. 15)

Para aquellos que usan el TD-6 por primera vez, este volumen explica las preparaciones necesarias para tocar sonidos, incluyendo ajustar el soporte, realizar ajustes del pad, y activar el TD-6.
También se incluyen TD-6 con otros pads opcionales para la plena utilización de las características y funciones del TD-6.

### Inicio rápido (p. 41)

Éste contiene descripciones de como disfrutar fácilmente interpretando con los numerosos grupos de percusión internos del TD-6 y canciones predefinidas.

### Uso avanzado (p. 55)

El TD-6 le permite usar los grupos de percusión con los que le gustaría crear nuevos grupos de percusión y crear canciones de grabaciones de lo que toque.
Esta sección dispone las explicaciones de todas las funciones del TD-6.

- **Capítulo 1 Funciones para crear grupos de percusión (p. 56)**
  Estos son los ajustes usados para crear sonidos.
- **Capítulo 2 Funciones para interpretar correctamente con los Pads (p. 71)**
  Éste describe los ajustes necesarios para conseguir la mayor expresión del TD-6 y los pads.
- **Capítulo 3. Ajustes del TD-6 (p. 77)**
  Incluidos en esta sección ajustes como contraste de la pantalla y volumen que se aplican al TD-6 como un todo.
- **Capítulos 4–6 Usar el secuenciador y funciones relacionadas(p. 80)**
  Aquí se encuentran los ajustes del metrónomo (click), así como interpretación de canciones, grabación, edición, y otros ajustes para secuenciadores.
- **Capítulos 7–8 Ajustes MIDI y ejemplos de cómo se usa el MIDI (p. 96)**
  Este capítulo explica como usar el MIDI —sea para guardar información en un dispositivo externo, o para usar el TD-6 módulo de sonido general MIDI.

### Apéndices (p. 109)

Si tiene problemas, consulte la sección “solucionar problemas” para asegurarse que los ajustes son correctos. Si aparece un mensaje de error durante la transmisión, consulte “Mensajes y mensajes de error” efectúe la acción apropiada. Esta sección también dispone varias listas, y los diagramas de implementación MIDI.

## Términos usados en este manual

- Los nombres de botones están entre corchetes “[ ],” como en el botón [KIT].
- (p. **) indica una página de referencia.
- Los pasos en las operaciones se pueden abreviar tal como se describe a continuación.
  **[KIT] → [EDIT]**
  1. Pulse [KIT].
  2. Pulse [EDIT].

  **[SHIFT] + [KIT]**
  1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [KIT].
- Las funciones de algunos botones, cómo [EDIT (SETUP)], cambian si se pulsan mientras se mantiene pulsado el [SHIFT]; la función activada mientras se mantiene pulsado el [SHIFT] se muestra entre paréntesis.
- Los símbolos que aparecen antes del inicio de frases en el manual tienen los siguientes significados.

NOTA Éstos indican notas de precaución. Asegúrese de leerlas.

MEMO Éstas son memos que contienen información sobre ajustes y funciones. Léalas como necesarias.

CONSEJO Éstas son ayudas necesarias para la operación. Léalas como necesarias.

☞ Éstas se refieren a información de referencia. Léalas como necesarias.

? Éstas son descripciones de terminología. Léalas como necesarias.

* *Las explicaciones de este manual incluyen ilustraciones en las que aparece lo que se debería visualizar en la pantalla. Sin embargo, observe que la unidad puede que incorpore una nueva versión mejorada del sistema (por ejemplo incluye nuevos sonidos), de modo que es posible que lo que visualice en la pantalla no siempre coincida con lo que ilustra este manual.*

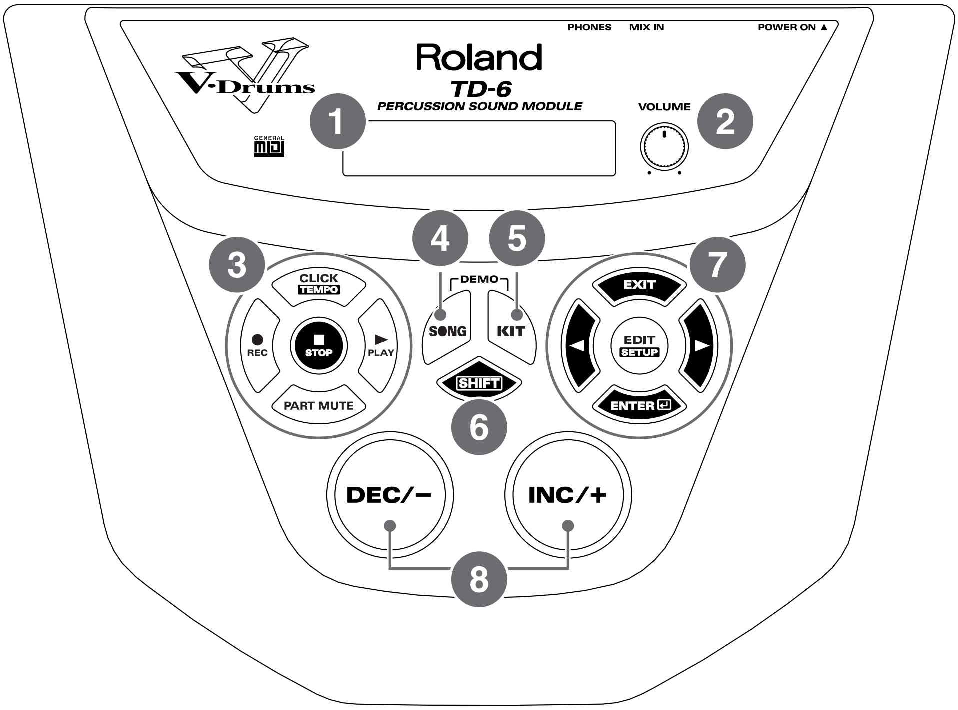
V-Drums

PERCUSSION SOUND MODULE TD-6

# Manual de instalación

# Descripciones del panel

## Panel frontal




### ❶ Pantalla

En la pantalla aparece información indicando el nombre del grupo de percusión, el nombre de la canción y los ajustes etc.

### ❷ Mando VOLUME

Ajusta el volumen del TD-6 (p. 25). Aunque se conecten los altavoces, aún se enviarán el sonido desde varios jacks de salida.

### ❸ Sección del secuenciador

- **Botón CLICK (TEMPO)**
  Activa y desactiva el metrónomo (p. 43).
  Cuando mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [CLICK (TEMPO)] aparecerá la pantalla de ajustes de tempo en la pantalla (p. 45, p. 49).
- **Botón ● REC**
  Recupera la pantalla de los ajustes de grabación (Recording Standby; p. 94).
- **Botón ■ STOP**
  Detiene la reproducción de la canción (p. 47).
  Cuando se pulsa con la canción detenida, vuelva al principio de la canción.
- **Botón ► PLAY**
  Reproduce la canción (p. 47). Empieza a grabar si se pulsa cuando el TD-6 se encuentra en modo de grabación en reposo (p. 94).
- **Botón PART MUTE**
  Enmudece la interpretación de partes especificadas (p. 50).

## 4 Botón SONG

Recupera la pantalla de ajustes básicos de la canción (p. 83).

## 5 Botón KIT

Recupera la pantalla de ajustes básicos del grupo de percusión (p. 57).

## 6 Botón SHIFT

Se utiliza junto con otros botones.

| Funcionamiento | Función |
|---|---|
| [SHIFT] + [KIT] | Proporciona una anticipación del sonido del instrumento asignado al pad seleccionado (Preview; p. 58) |
| [SHIFT] + [ ◄ ], [ ► ] | • Selecciona la entrada de disparo (Trigger Select; p. 58)<br>• Elimina o inserta un carácter cuando ajusta los nombres de percusión y los nombres de canción (p. 69, p. 88) |
| [SHIFT] + [CLICK (TEMPO)] | Visualiza la pantalla de los ajustes de tempo (p. 45, p. 49) |
| [SHIFT] + [EDIT (SETUP)] | Para realizar ajustes generales del TD-6 (Setup; **p. 71**, **p. 77**, p. 93) |
| [SHIFT] + [SONG] | Visualiza la pantalla de ajustes de volumen para instrumentos de acompañamiento (instrumentos melódicos y otros) (p. 48) |
| [SHIFT] + [PLAY ► ] | Mientras la canción se reproduce, los botones correspondientes a los sonidos de pads de percusión se iluminan (p. 47). |
| [SHIFT] + [STOP ■ ] | Avanza hasta las canciones que no se han utilizado (nuevas Canciones de usuario) (p. 93) |
| [SHIFT] + [PART MUTE] | Visualiza la pantalla de ajustes para enmudecer las partes (p. 78) |
| [SHIFT] + [INC/+], [DEC/-] | • Para realizar cambios importantes a la vez en los valores de los ajustes<br>• Cambia los grupos de instrumentos y las categorías de las canciones (p. 59, p. 84)<br>• Conmuta las mayúsculas y las minúsculas y los símbolos cuando se ajustan los nombres de grupos de percusión y los nombres de canciones (p. 69, p. 88) |

## 7 Sección de edición

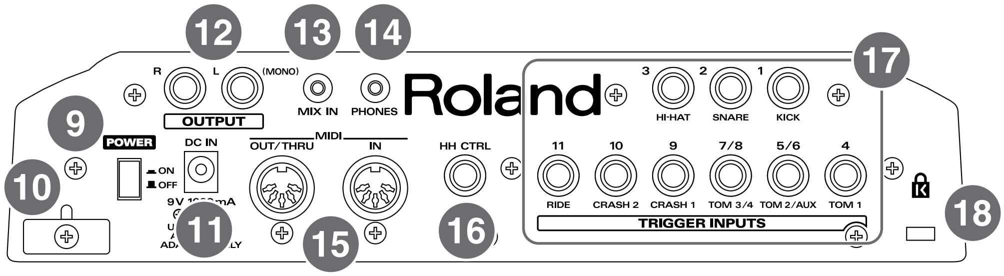
- **Botón EXIT**
  Vuelve a la pantalla del paso anterior. Cuando se pulsa varias veces, la pantalla vuelve a la pantalla Drum Kit o a la pantalla Song.
- Botón ◄, ►
  Conmuta la pantalla si se pulsa cuando aparece "◄" o "►" en la pantalla.
  Puede seleccionar la entrada de disparo manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando [ ◄ ] o [ ► ] (p. 58).
  En la pantalla SONG, el rebobinado y el avance rápido se realizan en unidades de un compás (p. 47).
- **Botón EDIT (SETUP)**
  Visualiza la pantalla de ajustes del grupo de percusión o de la canción.
  Manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y presionando el botón [EDIT (SETUP)], puede definir los ajustes generales del TD-6.
- **Botón ↵ ENTER**
  Conmuta la pantalla si se pulsa cuando " ↵ " aparece en la pantalla.

## 8 Botón INC/+ (Increment), Botón DEC/- (Decrement)

Se utiliza para conmutar los grupos de percusión y las canciones y para realizar cambios en los valores de los ajustes.

- Si pulsa el botón [INC/+] se incrementa el valor y si pulsa el botón [DEC/-] disminuye el valor.
- Cuando active/desactive el ajuste, [INC/+] activará el ajuste y [DEC/-] lo desactivará.
- Cuando [SHIFT] se mantiene pulsado y se pulsa [INC/+] o [DEC/-], los valores de los ajustes se cambian en incrementos o disminuciones más importantes.
- Cuando [INC/+] se mantiene pulsado y se presiona [DEC/-], los valores ajustados se incrementarán rápidamente; cuando [DEC/+] se mantiene pulsado y se presiona [INC/-], los valores ajustados disminuyen rápidamente.

# Panel posterior




### 9 Conmutador POWER

Activa y desactiva el equipo (p. 24).

### 10 Gancho para el cable

Sujeta el cable de alimentación (p. 23).

### 11 Jack adaptador CA

Conecte el adaptador CA que se suministra en este jack (p. 23).

### 12 Jacks OUTPUT (L (MONO), R)

Conéctelos al amplificador o al sistema de audio. Para una salida monoaural utilice el jack L/MONO (p. 23).

### 13 Jack MIX IN

Conéctelo a su CD, MD, reproductor de cassette u otro dispositivo similar (p. 53).
Los sonidos que se envían a este jack se enviarán desde los jacks OUTPUT y el jack PHONES.

### 14 Jack PHONES

Se pueden conectar un par de auriculares estéreo a este jack (p. 23).
Aunque se conecten los altavoces, aún se enviarán el sonido desde los jacks de salida.

### 15 Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

Utilice estos conectores cuando use un secuenciador MIDI, un teclado MIDI, u otro dispositivo MIDI para reproducir sonidos con el TD-6, cuando utilice el TD-6 y pads para reproducir sonidos desde un generador de sonido MIDI, o cuando guarde los ajustes del TD-6 o cuando cargue los ajustes desde un secuenciador MIDI.

### 16 Jack HH CTRL (Hi-Hat Control)

Conecta un pedal de control charles aquí (el FD-7 opcional o FD-6; FD-6 se incluyen con el TD-6K). (p. 20)

### 17 TRIGGER INPUTS

Utilice estas entradas para conectar pads opcionales, platos y unidades de disparo de bombo en el TD-6 (p. 20).
Para información más detallada acerca de cada entrada de disparo, consulte “Las entradas de disparo y los Pads que puede usar” (p. 34)

### 18 Ranura de MicroSaver Security (🔒)

MicroSaver y Kensington son marcas comerciales registradas de Kensington Microware Limited.


Kensington Microware Limited
2855 Campus Drive
San Mateo, CA 94403 U.S.A.
Web:www.kensington.com

# Realizar los ajustes



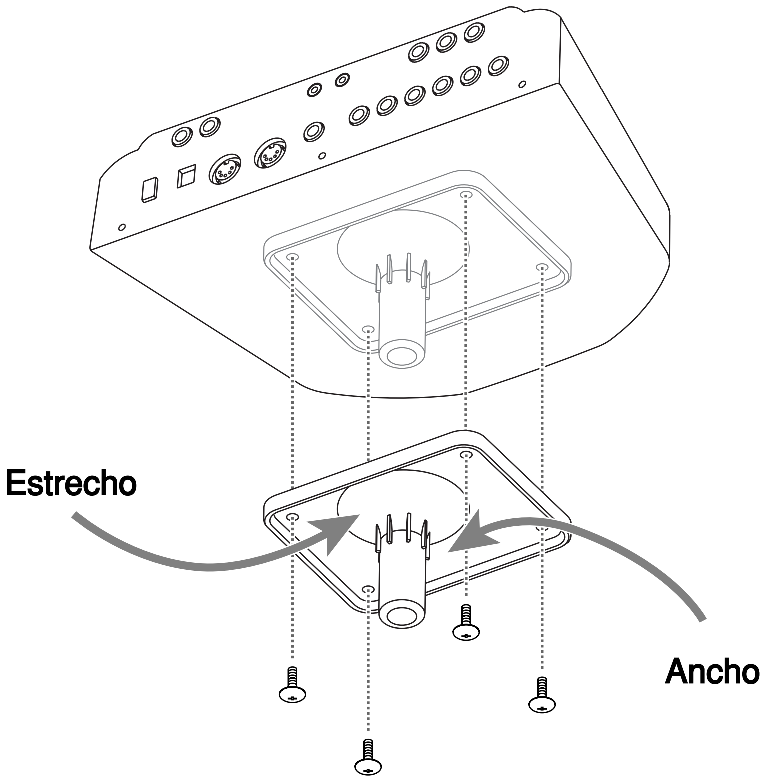
## Instalar el TD-6 en el soporte

**1** **Fije el soporte (incluido con el soporte opcional de percusión) en el TD-6.**

Con los tornillos incluidos, fije el soporte para que la unidad quede orientada como se muestra en el diagrama.

NOTA

Utilice los tornillos de 8 (M5 x 8) incluidos con el TD-6. Si utiliza otros tornillos podría dañar la unidad.




NOTA

- Cuando dé la vuelta a la unidad, colóquela sobre algunos periódicos y revistas apoyando cuatro extremos para evitar que se dañen los botones y los controles. Además, intente orientar la unidad de forma que no se dañen los botones y controles.
- Cuando dé la vuelta a la unidad, sujétela con cuidado para evitar que se le caiga.

**2** **Fije el TD-6 y el soporte en el soporte de percusión (como el MDS-6, MDS-7U, MDS-8, o MDS-10 opcional).**

Para información acerca del montaje del soporte de percusión y fijar el TD-6, consulte el manual del usuario del soporte de percusión.

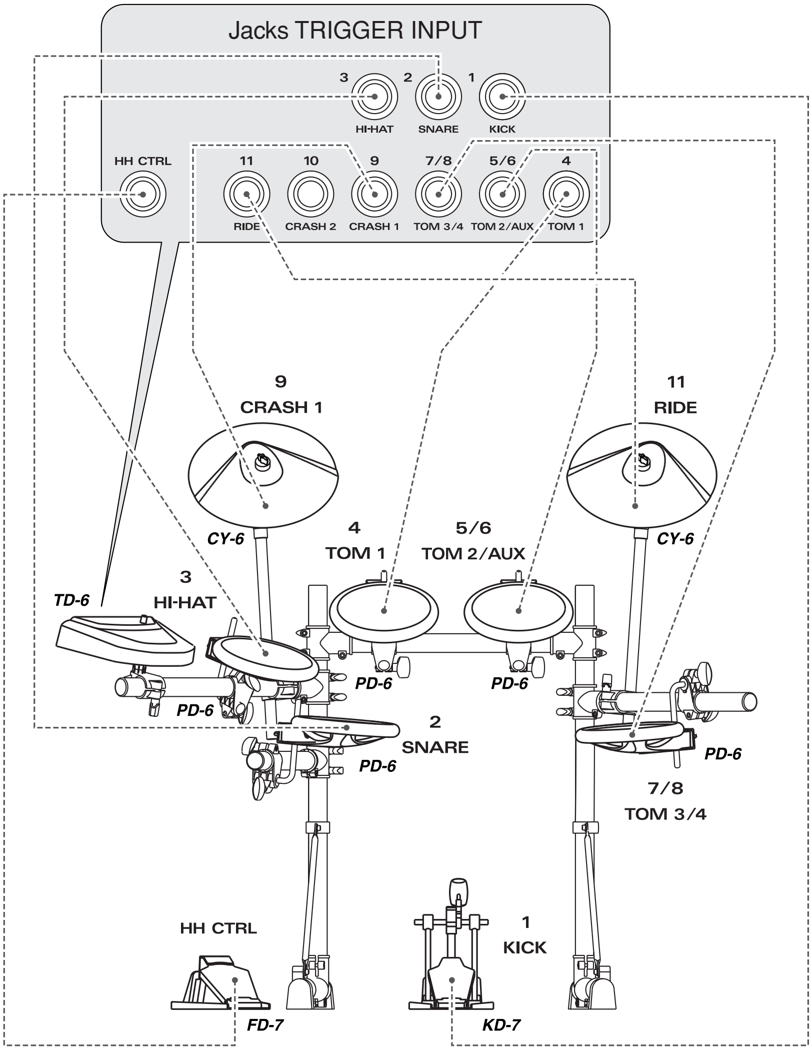
MEMO

Par fijar el TD-6 en un soporte de plato u otro soporte similar, quizá desee utilizar la abrazadera multiusos APC-33 para asegurar el soporte. Se puede fijar a un tuvo de un radio de 10,5 mm–30 mm.

# Conectar los pads y los pedales

Utilizando los cables incluidos, conecte los pads, los pads de platos, el pedal de control charles y unidad de disparo de bombo.
Consulte con atención los números que se muestran en la ilustración y conecte los jacks TRIGGER INPUT adecuados en el panel posterior del TD-6.

## Ejemplo de ajustes




NOTA

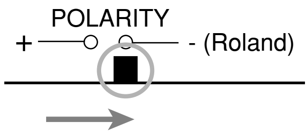
Antes de utilizar los pads con parche de malla (PD-80, PD-80R, PD-100, PD-120, KD-80, o KD-120), asegúrese de ajustar la tensión del parche. Si golpea el parche con la tensión del parche floja puede dañar el sensor. Para más información acerca del ajuste de la tensión del parche, consulte el manual del usuario de cada pad.

MEMO

Para una interpretación de máxima expresión, realice un uso exclusivo de la línea de pads opcionales de Roland (PD-5, PD-6, PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100 y PD-120), platos (CY-6, CY-12H, CY-14C y CY-15R), y unidades de disparo de bombos (KD-7, KD-80 y KD-120).

## ■ Acerca del conmutador de polaridad

Si utiliza el PD-7, PD-9, o el KD-7, desplace el conmutador de polaridad del pad a la posición “- (Roland)”. Para información más detallada acerca del conmutador de polaridad, consulte el manual del usuario PD-7, PD-9, o del KD-7.



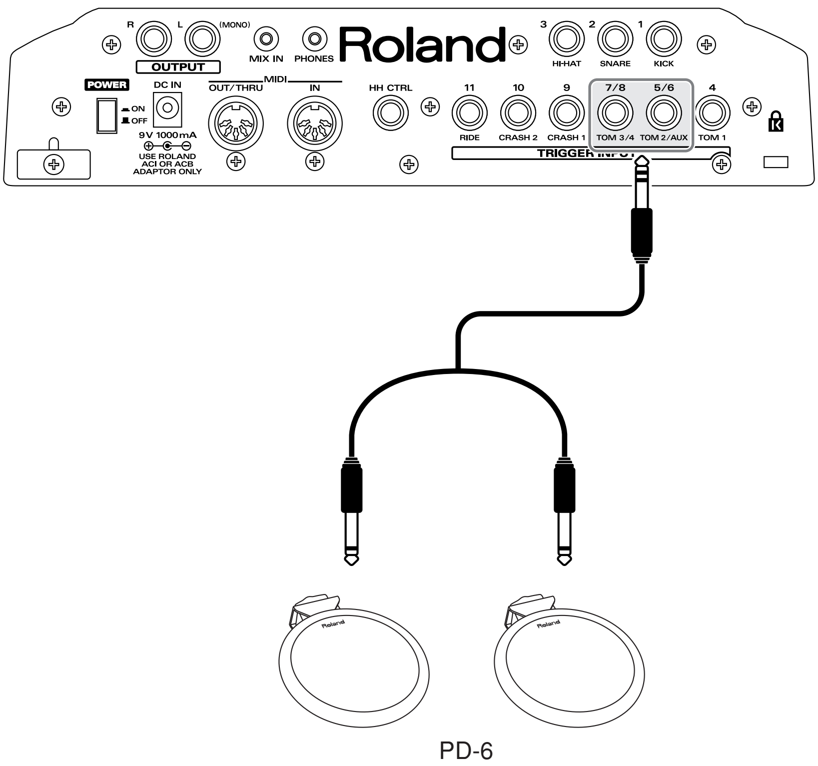

## ■ Conectar dos pads a las entradas de disparo 5/6 (TOM2/AUX) y 7/8 (TOM3/4)

Con el cable opcional (PCS-31) o un cable de inserción estándar se pueden conectar dos pads a las entradas de disparo 5/6 (TOM2/AUX) y 7/8 (TOM3/4).

**NOTA**

Estas entradas de disparo no soportan sonidos de borde.

### Panel posterior del TD-6



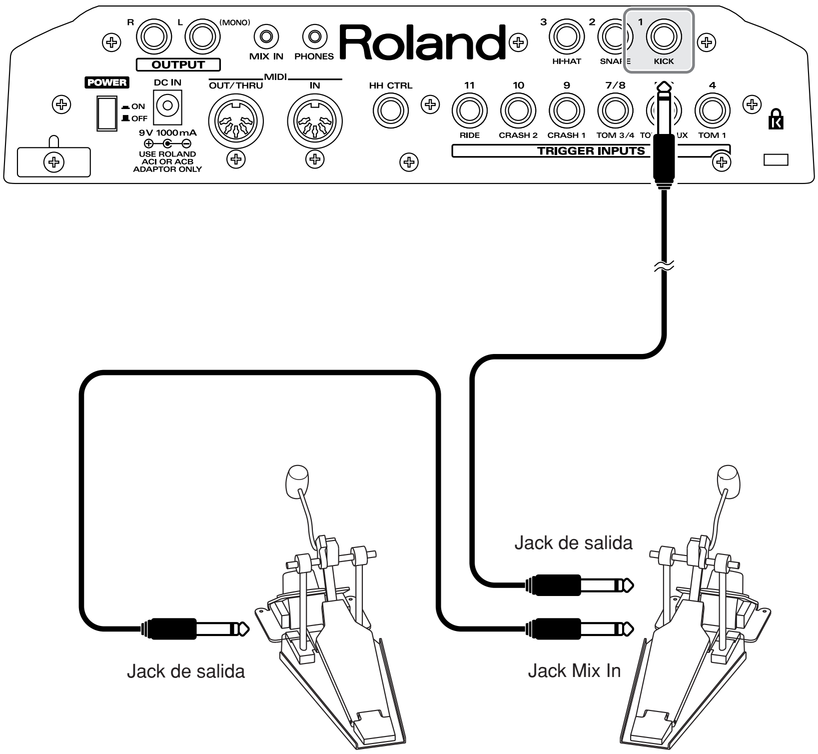
## ■ Conectar dos unidades de disparo de bombo

Cuando utilice la unidad de disparo de bombo KD-7 (opcional), puede conectar dos KD-7s para las interpretaciones de pedal twin.
Si conecta dos KD-7s con el jack Mix In del KD-7, la señal de disparo de bombo se debilita ligeramente. En este caso, aumente la sensibilidad para las entradas de disparo en las que se conectan los KD-7 (SETUP/TRIG BASIC/ Sensitivity; p. 73).

NOTA

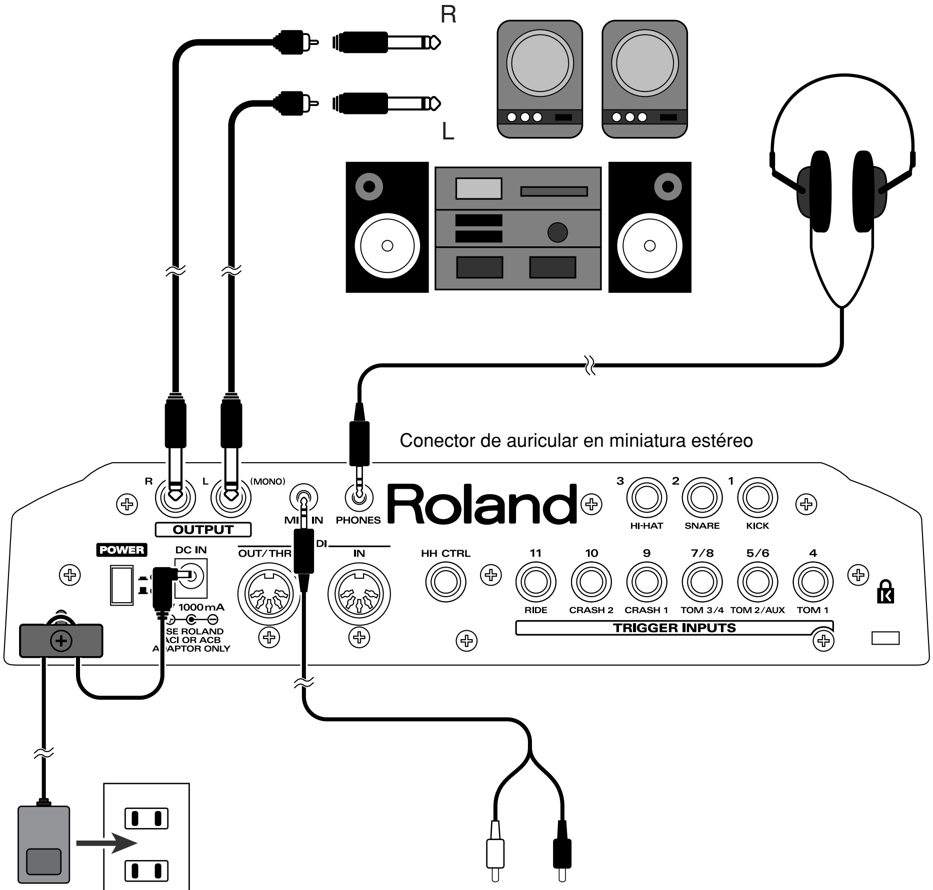
Si utiliza dos KD-7s, no puede asignar diferentes instrumentos a cada unidad individualmente.

**Panel posterior del TD-6**




**Unidades de disparo de bombo (KD-7)**
**+**
**Pedales de bombo**

# Conectar auriculares, equipos de audio, amplificadores y otros




**1** **Desactive todos los dispositivos antes de realizar las conexiones.**

NOTA

Para evitar el mal funcionamiento y/o causar daños a los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.

**2** **Conecte el adaptador de CA que se suministra en el jack del adaptador de CA.**

**3** **Conecte los jacks OUTPUT L(MONO) y R del panel posterior al sistema de audio o amplificador. Si utiliza auriculares, conéctelos al jack PHONES.**

**4** **Conecte el adaptador de CA a la toma de corriente.**

NOTA

Para evitar la interrupción involuntaria de la alimentación de la unidad (se debería desconectar el enchufe por accidente), y evitar la aplicación inadecuada de presiones en el jack del adaptador de CA, sujete el cable de alimentación con el gancho para el cable, tal como aparece en la ilustración.

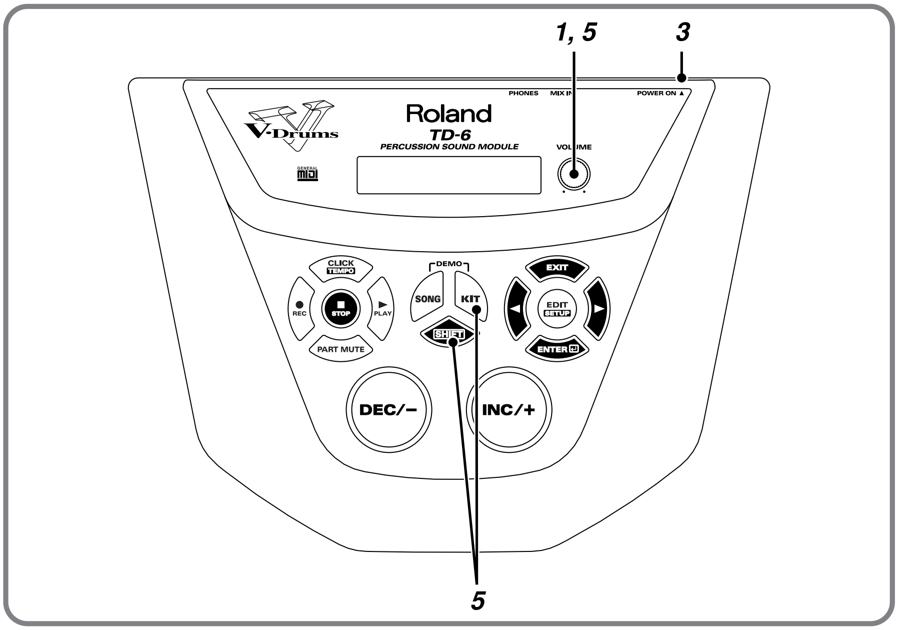
CONSEJO

Si utiliza el jack MIX IN del TD-6, podrá interpretar junto con un CD u otra entrada de sonido (p. 53).

# Activar/desactivar el equipo

**NOTA**

Una vez completadas las conexiones (p. 23), active los diferentes dispositivos en el orden especificado. Si activa los dispositivos en un orden erróneo, existe el riesgo de provocar un mal funcionamiento y/o daños a los altavoces y a los demás dispositivos.



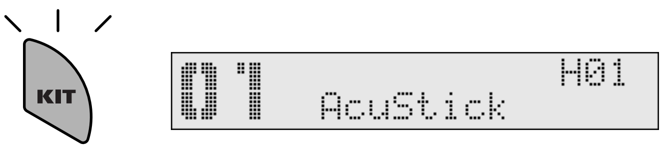

**1** **Gire el mando [VOLUME] completamente hacia la izquierda para bajar el volumen a su nivel mínimo.**

**2** **Baje el control del volumen del amplificador o sistema de audio conectado.**

**3** **Pulse el botón [POWER] para activar el equipo.**

## Precauciones al activar el equipo

**Una vez activado el equipo, aparece el nombre del grupo de percusión (mostrado en la siguiente figura) en la pantalla; NO pulse ningún pad ni pedal hasta que [KIT] se haya iluminado.**




**NOTA**

Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Se requiere un breve espacio de tiempo (unos segundos) después de activar la unidad para que ésta funcione con total normalidad.

**MEMO**

Si se pulsa el pedal de control charles (el FD-7 opcional; o para el TD-6K exclusivamente, el FD-6) cuando se activa el equipo, el control de la apertura y cierre del charles no funcionará correctamente. Si golpea los pads cuando se activa el equipo, se degrada la respuesta del pad cuando éstos se golpean ligeramente.

**4** **Active el amplificador o sistema de audio conectado.**

**5** **Pulse [SHIFT] + [KIT] o golpee el pad, y mientras escucha el sonido, suba gradualmente [VOLUME] para ajustar el nivel de volumen.**

Suba también el nivel de volumen del amplificador o sistema de audio conectado al nivel apropiado.

NOTA

**Precaución acerca del volumen**

Si los niveles de volumen utilizados al golpear los pads se dejan sin modificar, al reproducir canciones de demostración u otras canciones, el volumen puede aumentar repentinamente, lo que puede provocar daños en los oídos y altavoces.
Antes de reproducir canciones o patrones, gire el mando [VOLUME] en sentido antihorario para bajar los niveles de volumen, y a continuación ajústelo a un volumen apropiado mientras escucha la reproducción.

### Sin sonido incluso pulsando [SHIFT] + [KIT]

**Compruebe los siguientes puntos.**

**Si utiliza un amplificador o sistema de audio**

- ¿Es correcto el ajuste de volumen del sistema de audio o amplificador?
- ¿El TD-6 y el amplificador o sistema de audio están conectados correctamente?
- ¿Existe algún problema con el cable del conector?
- ¿Los ajustes de selección de entrada del sistema de audio o amplificador están definidos correctamente?

**Si utiliza auriculares:**

- ¿Los auriculares están conectados al jack [PHONES]?

## Desactivar el equipo

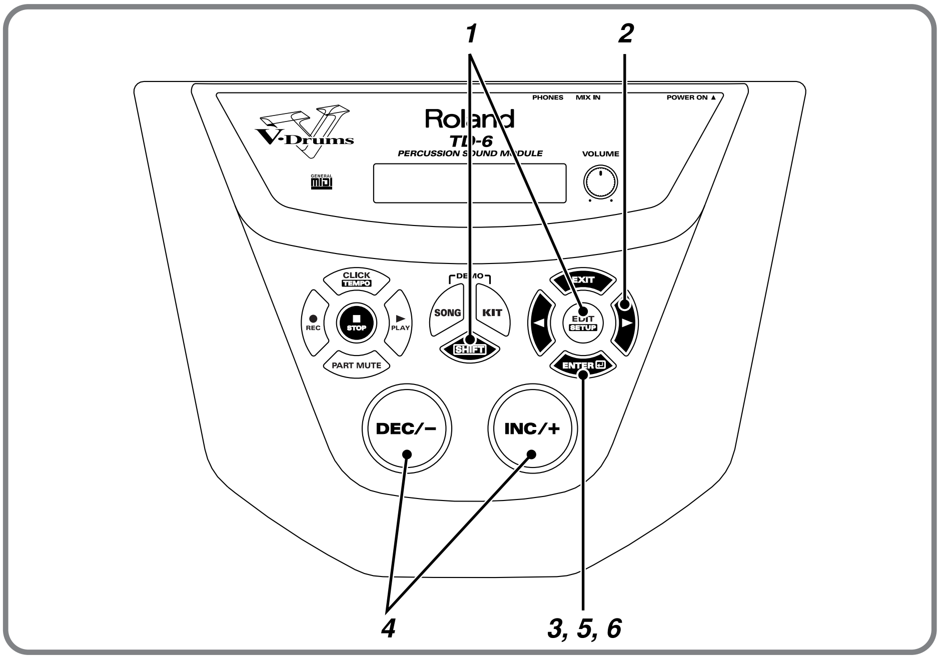
**1** **Baje completamente el volumen del TD-6 y cualquier dispositivo externo conectado.**

**2** **Desactive todos los dispositivos externos.**

**3** **Pulse el conmutador [POWER] del TD-6 para desactivar el equipo.**

# Recuperar los ajustes originales (Factory Reset)

De esta manera se restauran los ajustes del instrumento y del pad, la información de la canción, y otra información guardada en el TD-6 a los ajustes originales.

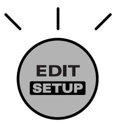



**NOTA**

Todos los datos y ajustes guardados en el TD-6 se pierden al realizar esta operación. Use la operación de "Bulk Dump" para guardar datos esenciales y ajustes en un dispositivo MIDI externo (SETUP/BULK DUMP/ Bulk Dump; p. 103).

## 1 Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].

[EDIT (SETUP)] se iluminará.







**CONSEJO**

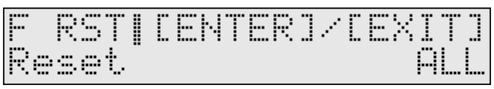
Si mantiene pulsado [SHIFT] y [EDIT (SETUP)] cuando la unidad está activada, la pantalla pasará a la pantalla Factory Reset. Cuando realice Factory Reset, lea desde el paso ***4***.

## 2 Pulse [ ► ] para seleccionar "FactoryReset."




## 3 Pulse [ENTER ↵ ].

Aparecerá la pantalla Factory Reset.



## 4

**Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el parámetro que quiere restaurar a los ajustes originales.**
**Aquí, seleccione “ALL” para restaurar todos los ajustes a los valores originales.**

**ALL:**
Todos los ajustes internos se restaurarán a los ajustes originales.

**THIS DRUM KIT:**
Sólo los ajustes para el grupo de percusión actualmente seleccionado se restaurarán a los ajustes originales.

**ALL DRUM KITS:**
Los ajustes para todos los grupos de percusión internos del TD-6 se restaurarán a los ajustes originales.

**ALL SONGS:**
Toda la información de canción interna del TD-6 se restaurará a los ajustes originales.

## 5

**Pulse [ENTER ↵ ].**

Aparecerá la pantalla de confirmación.




CONSEJO

Pulse [EXIT] para cancelar la operación.

## 6

**Si está preparado para proseguir, pulse [ENTER ↵ ], y se ejecutará la operación Factory Reset.**

## 7

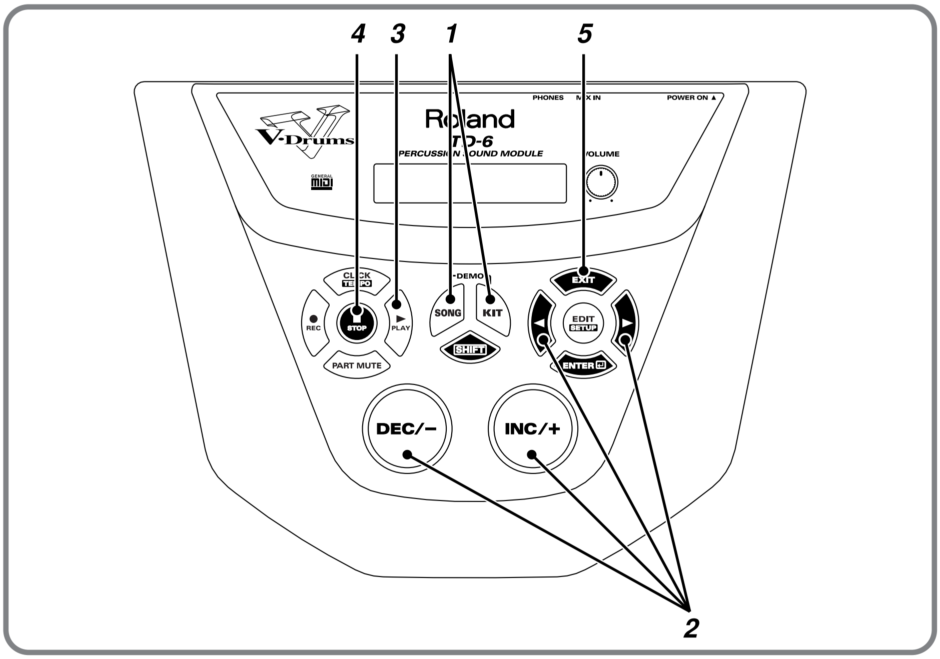
**Cuando Factory Reset haya finalizado, aparecerá la pantalla Completed.**



# Escuchar las canciones de demostración

El TD-6 dispone de cuatro canciones de demostración que prueban las posibilidades expresivas y los sonidos del TD-6.

**Las percusiones reproducidas en las canciones de demostración se reprodujeron a tiempo real en un secuenciador.**




**1** **Mientras mantiene pulsado [KIT], pulse [SONG].**

Aparece la pantalla "DEMONSTRATION".

```
TD-6 DEMONSTRATION
    1.CREOLET1
```

**NOTA**

- Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para propósitos no privados ni de disfrute personal se considera una violación de las leyes aplicables.
- No se enviará ninguna información de la que se reproduce desde MIDI OUT.

**2** **Pulse [INC/+] o [DEC/-], o pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar la canción a reproducir.**

1. **CREOLET1**
   Copyright © 2001, Roland Corporation
   Grupo de percusión que se utiliza: #72 “RoseWood”

2. **CREOLET2**
   Copyright © 2001, Roland Corporation
   Grupo de percusión que se utiliza: #20 “Natural”

3. **TC R&B**
   Copyright © 2001, Roland Corporation
   Grupo de percusión que se utiliza: #1 “AcuStick’

4. **SNAG LTN**
   Copyright © 2001, Roland Corporation
   Grupo de percusión que se utiliza: #3 “Groove”

**5** **Pulse [PLAY ► ].**

Se inicia la reproducción de las canciones de demostración, y las cuatro canciones se reproducen continuamente en secuencia.

**6** **Cuando desee detener la interpretación, pulse [STOP ■ ].**

**7** **Una vez haya terminado de escuchar la canción de demostración, pulse [KIT], [SONG] o [EXIT].**

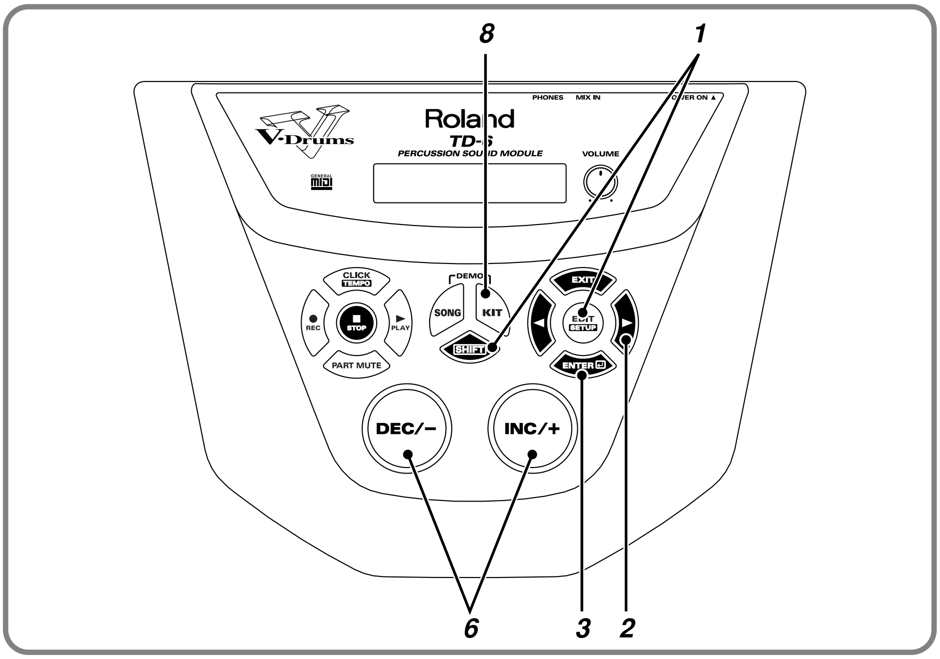
NOTA

**Precaución acerca del volumen**

Si los niveles de volumen utilizados al golpear los pads se dejan sin modificar, al reproducir canciones de demostración, el volumen puede aumentar repentinamente, lo que puede provocar daños en los oídos y altavoces. Cuando reproduzca canciones de demostración, gire [VOLUME] hacia la izquierda (sentido antihorario) de forma que se recupere el nivel de volumen, y a continuación mientras reproduce la canción, reajuste el volumen a un nivel apropiado.

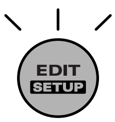
# Seleccionar el tipo de pad

Para que el TD-6 pueda recibir de manera precisa las señales procedentes de los pads, utilice los siguientes ajustes para especificar el tipo de pads que va a utilizar (**tipo de disparo**).
Ajuste todas las entradas de disparo como se describe a continuación.
**Los ajustes optimizados para el TD-6K son los ajustes de fábrica en el TD-6.**




**1** **Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**

[EDIT (SETUP)] se iluminará.







**2** **Pulse [ ► ] para seleccionar "TRIG BASIC."**




**3** **Pulse [ENTER ↵ ].**




MEMO

Los parámetros siguientes se ajustan automáticamente a los valores más eficientes para cada pad cuando seleccione el tipo de disparo.

**Parámetros de disparo básicos (SETUP/TRIG BASIC; p. 72)**
- Sensibilidad
- Umbral
- TrigCurve

**Parámetros de disparo avanzados (SETUP/TRIG ADVNCD; p. 74)**
- Tiempo de comprobación
- Retrig Cancel
- Tiempo de máscara
- Rim Sens

Para los valores más adecuados para cada tipo de disparo, consulte p. 36.

NOTA

Es posible que deba ajustar el valor, ya que éstos son sólo el valor de referencia.

**4** **Golpee el pad que desee ajustar.**

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.




**5** **Seleccione el tipo de disparo más adecuado para el pad que utilice desde el siguiente diagrama.**

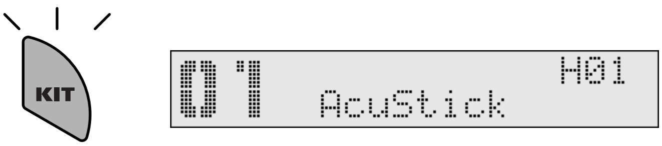
| Pad | Tipo de disparo | Pad | Tipo de disparo |
|---|---|---|---|
| PD-5 | PD7/9 | CY-6 | CY6 |
| PD-6 | PD6 | CY-12H | CY Type |
| PD-7 | PD7/9 | CY-14C | CY Type |
| PD-9 | PD7/9 | CY-15R | CY Type |
| PD-80 | PD80/100 | KD-5 | KD7 |
| PD-80R | PD80R | KD-7 | KD7 |
| PD-100 | PD80/100 | KD-80 | KD Type |
| PD-120 | PD120 | KD-120 | KD Type |

**6** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el tipo de disparo.**

**7** **Repita los pasos *4–6* para ajustar el tipo de disparo para cada pad.**

**8** **Pulse [KIT].**

[KIT] se ilumina, y aparecerá la pantalla Drum Kit.




**9** **Golpee los pads y pulse los pedales para comprobar lo siguiente.**

- **¿Los sonidos se reproducen con todos los pads y pedales?**
- **¿Está tocando el instrumento correcto para cada pad?**

Si no se reproduce el sonido correcto, compruebe de nuevo los ajustes del pad y consulte la sección “Solucionar problemas” (p. 110).

CONSEJO

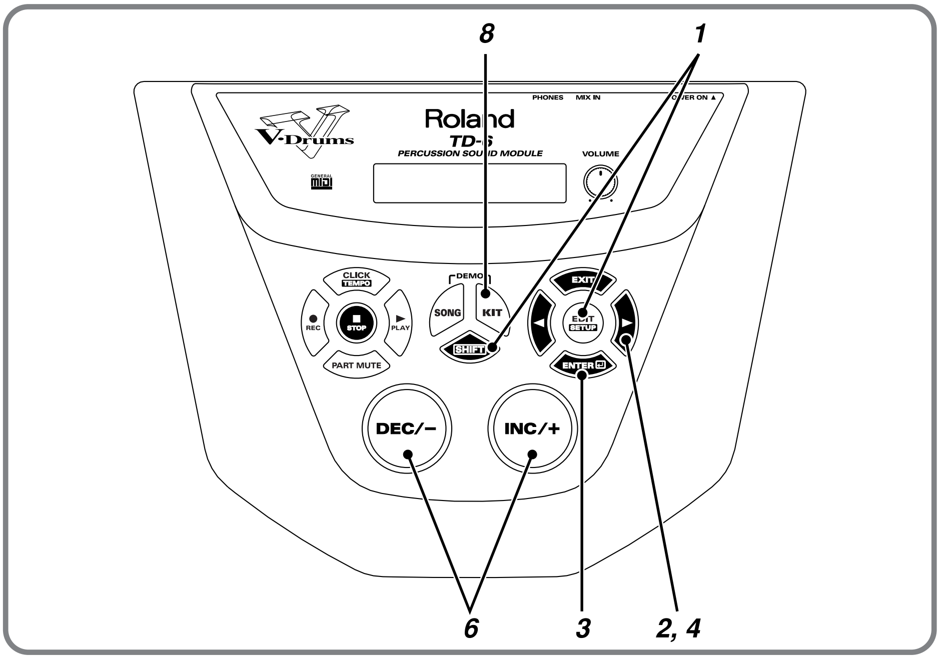
También puede efectuar la selección pulsando [SHIFT] + [ ◄ ] o [SHIFT] + [ ► ] (Trigger Select).

MEMO

Estos ajustes se aplican al parche y al borde.

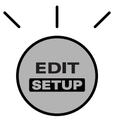
# Ajustar la sensibilidad del Pad

Puede desear ajustar la sensibilidad de los pads para acomodar su gusto personal y estilo de interpretación. Ajustar la sensibilidad del TD-6 le permite cambiar la correlación entre su velocidad de tocar (fuerza) y la respuesta y volumen del sonido.




**1** **Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**

[EDIT (SETUP)] se iluminará.







**2** **Pulse [ ► ] para seleccionar “TRIG BASIC.”**




**3** **Pulse [ENTER ↵ ].**

**MEMO**

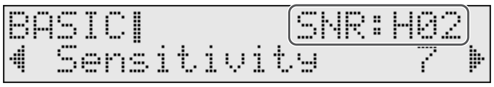
El ajuste de sensibilidad se ajusta automáticamente a los valores más eficientes para cada pad cuando seleccione el tipo de disparo (p. 30).
Ajuste como sea necesario.

**4** **Pulse [ ► ] para seleccionar la “Sensibilidad.”**




**5** **Golpee el pad que desee ajustar.**

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.




**6** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para ajustar la sensibilidad de los pads.**

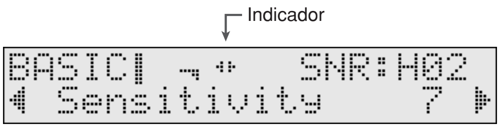
Aquí puede realizar un ajuste de 1–16.

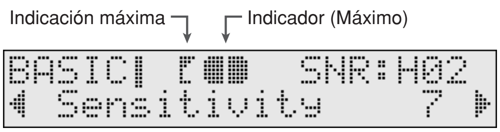
Los ajustes superiores generan una sensibilidad superior, de forma que el pad producirá un volumen más alto aunque se golpee suavemente.

Los ajustes inferiores generan una sensibilidad inferior, de forma que el pad producirá un volumen más bajo aunque se golpee con fuerza.

### Ajustar el destino general

Ajuste la sensibilidad para que el indicador alcance la posición máxima cuando toque con sus dinámicas máximas. Aparece una bandera, igual que la que se muestra a continuación, cuando el indicador llega a su posición máxima ( → ).

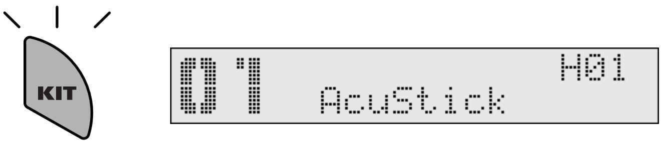



**7** **Repita los pasos *5* y *6* para realizar otros ajustes necesarios de sensibilidad de pad.**

**8** **Pulse [KIT].**

[KIT] se ilumina, y aparecerá la pantalla Drum Kit.




CONSEJO

También puede efectuar la selección pulsando [SHIFT] + [ ◄ ] o [SHIFT] + [ ► ] (Trigger Select).

MEMO

Estos ajustes se aplican al parche y al borde.

MEMO

Con grupos de percusión electrónicos, el volumen general es otro elemento importante. Si escucha a volúmenes bajos puede parecer que hay muy poco cambio de volumen, para que pueda elevar excesivamente la sensibilidad sin necesitarlo realmente. Para poder efectuar estos ajustes correctamente, ajuste el volumen de los amplificadores o auriculares a los niveles apropiados.

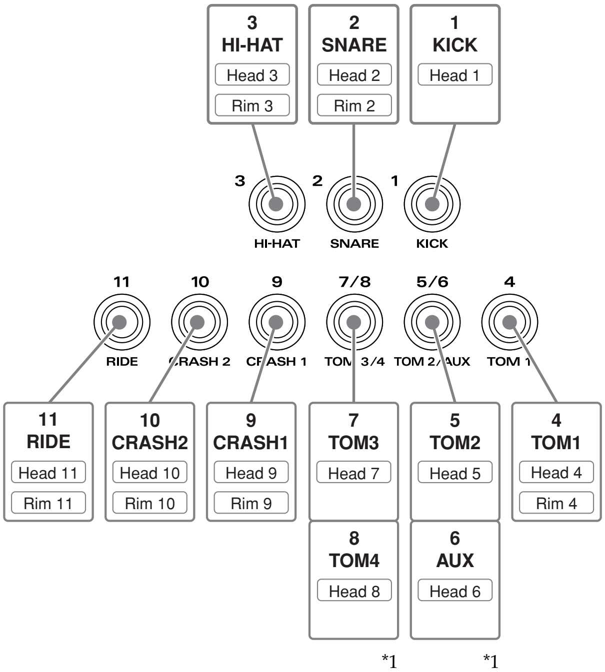
# Acerca de los pads

## Las entradas de disparo y los Pads que puede usar

Aunque puede usar modelos de pad previos, las unidades de disparo de bombos, y otros dispositivos similares con el TD-6, podría haber incompatibilidades entre los pads y las entradas de disparo, que le podrían evitar interpretar con algunos pads.

### ■ Funciones de entrada de disparo

A continuación se muestran las funciones disponibles de entrada de disparo.




*1: Al usar un cable opcional (el PCS-31) o un cable de inserción estándar, puede usar dos pads a un solo jack de entrada de disparo. Al usar el cable incluido con el pad para conectar un solo pad, use “Trigger Input 5 (TOM2)” y “Trigger Input 7 (TOM 3)”. Para más información acerca de las conexiones necesarias, consulte p. 21.

**NOTA**

Use el cable incluido con el pad para conectar el pad al TD-6. El sonido del arco se convierte en indisponible cuando use un cable monoaural para conectar un pad capaz de tocar disparos de arco y amortiguaciones.

## ■ Combinaciones de pad y tipo de disparo

Para disfrutar de un uso pleno de toda la funcionalidad ofrecida por el TD-6 y sus pads, asegúrese de revisar el diagrama siguiente y seleccione los pads más adecuados para su propósito.

| | | | Jacks Trigger Input | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 (KIK) | 2 (SNR) | 3 (HH) | 4 (T1) | 5 (T2) | 6 (AUX) | 7 (T3) | 8 (T4) | 9 (CR1) | 10 (CR2) | 11 (RD) |
| Unidades de disparo de bombo | KD-5 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | KD-7 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | KD-80 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | KD-120 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| Pads | PD-5 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | PD-6 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | PD-7 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | | Rim, Choke | / | O | O | O | / | / | / | / | O | O | O |
| | PD-9 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | | Rim, Choke | / | O | O | O | / | / | / | / | O | O | O |
| | PD-80 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | PD-80R | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | | Rim | / | O | X | X | / | / | / | / | X | X | X |
| | PD-100 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | PD-120 | Head | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | | Rim | / | O | X | X | / | / | / | / | X | X | X |
| Platos | CY-6 | Head (Bow) | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | | Rim (Edge), Choke | / | O | O | O | / | / | / | / | O | O | O |
| | CY-12H | Head (Bow) | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | | Rim (Edge), Choke | / | O | O | O | / | / | / | / | O | O | O |
| | CY-14C | Head (Bow) | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | | Rim (Edge), Choke | / | O | O | O | / | / | / | / | O | O | O |
| | CY-15R *1 | Head (Bow) | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| | | Rim (Edge/Bow), Choke | / | O | O | O | / | / | / | / | O | O | O |
| | | | | | | | *2 | *2 | *2 | *2 | | | |

Puede usarse O:.

No se puede usar X:.

Barra: Estas entradas de disparo no soportan sonidos de borde.

*1: Cuando aplique la amortiguación al CY-15R, puede realizar disparos de arco o de campana.

*2: Solo se pueden usar los TRIGGER INPUTS 6 (AUX) y 8 (TOM) al usar un cable opcional (PCS-31) o un cable de inserción estándar para conectar dos pads a un jack de entrada de disparo. Para información más detallada, consulte la sección previa.

## ■ Parámetros recomendados para los Pads

Los parámetros de disparo (excepto el Xtalk Cancel) se ajustan automáticamente a los valores más eficientes para cada pad cuando seleccione el tipo de disparo.
Es posible que deba ajustar el valor, ya que éstos son sólo el valor de referencia. Efectúe los ajustes para los parámetros como sea necesario (Parámetros Basic Trigger: p. 72Parámetros de disparo avanzados: p. 74).

| | | | Parámetros básicos de disparo | | | | Parámetros avanzados de disparo | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pad | | TrigTyp | Sensitivity | Threshold | TrigCurve | Xtalk Cancel | Scan Time | Retrig Cancel | Mask Time | Rim Sens |
| Unidad de disparo de bombo | KD-5 | KD7 | 8 | 5 | LINEAR | 20 | 2.0 | 5 | 8 | |
| | KD-7 | KD7 | 8 | 5 | LINEAR | 20 | 2.0 | 5 | 8 | |
| | KD-80 | KD Type | 10 | 4 | LINEAR | 20 | 2.0 | 5 | 4 | |
| | KD-120 | KD Type | 10 | 4 | LINEAR | 20 | 2.0 | 5 | 4 | |
| Pad | PD-5 | PD7/9 | 8 | 3 | LINEAR | 40 | 0.5 | 3 | 4 | |
| | PD-6 | PD6 | 7 | 3 | LINEAR | 40 | 1.0 | 3 | 4 | |
| | PD-7 | PD7/9 | 8 | 3 | LINEAR | 40 | 0.5 | 3 | 4 | |
| | PD-9 | PD7/9 | 8 | 3 | LINEAR | 40 | 0.5 | 3 | 4 | |
| | PD-80 | PD80/100 | 8 | 3 | LINEAR | 40 | 1.0 | 3 | 4 | |
| | PD-80R | PD80R | 8 | 1 | LINEAR | 40 | 1.0 | 3 | 4 | 11 |
| | PD-100 | PD80/100 | 8 | 3 | LINEAR | 40 | 1.0 | 3 | 4 | |
| | PD-120 | PD120 | 9 | 1 | LINEAR | 20 | 1.6 | 3 | 4 | 7 |
| Plato | CY-6 | CY6 | 10 | 3 | LINEAR | 30 | 2.0 | 3 | 8 | |
| | CY-12H | CY Type | 10 | 3 | LINEAR | 30 | 0.5 | 3 | 8 | |
| | CY-14C | CY Type | 10 | 3 | LINEAR | 30 | 0.5 | 3 | 8 | |
| | CY-15R | CY Type | 10 | 3 | LINEAR | 30 | 0.5 | 3 | 8 | |
| Otros | | Other 1 | 8 | 3 | LINEAR | 40 | 1.5 | 3 | 4 | |
| | | Other 2 | 8 | 3 | LINEAR | 40 | 3.0 | 3 | 8 | |
| | | AcDrTrig | 12 | 5 | LINEAR | 40 | 3.0 | 3 | 12 | |

NOTA

El valor “Xtalk Cancel (Crosstalk Cancel)” no cambia cuando se cambia el tipo de disparo. Se deberían ajustar según sea necesario para que coincidan con el estado actual de la configuración y el ambiente en que se utilizan (SETUP/TRIG BASIC/Xtalk Cancel; p. 74).

- Para detalles acerca de “Other 1” y “Other 2,” consulte p. 72.
- Utilice el ajuste “AcDrTrig” cuando utilice la percusión acústica para hacer sonar el TD-6. Para más información, consulte “Utilizar el TD-6 con disparos acústicos” (p. 76).

# Reproducir los pads

## ■ Disparos en la parte central del parche y disparos en el borde

Cuando realice un disparo de parche, se tocará el parche del instrumento; los disparos de borde y de campana generan el sonido del borde del instrumento.

Para realizar disparos de borde, pulse simultáneamente **la parte superior y el arco del pad**.

**PD-7, PD-9, PD-80R, PD-120:**

Los disparos de parche y de borde son disponibles.

**PD-5, PD-6, PD-80, PD-100:**

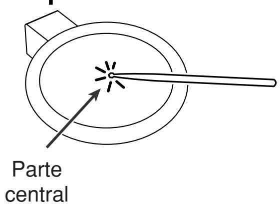
Solo están disponibles los disparos del parche

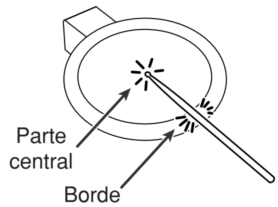
MEMO

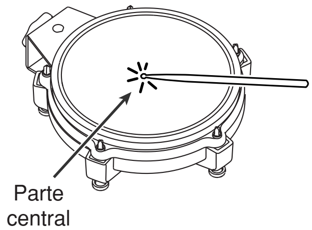
Al utilizar disparos de borde en el PD-80R o el PD-120, conecte el pad a **TRIGGER INPUT 2 (SNARE)**.

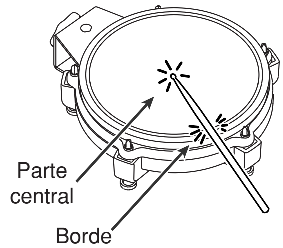
**Golpe en la parte central**

**Golpe en el borde**



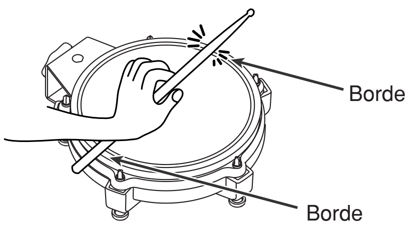




## ■ Baquetas cruzadas

Cuando toque con baquetas cruzadas, se toca el borde del instrumento. Cuando utilice el PD-80R o PD-120 para tocar baquetas cruzadas, golpee siempre solamente el borde (exterior) del pad. Si coloca la mano en el parche (zona central) del pad evitará que el sonido de baquetas cruzadas suene correctamente.




MEMO

- Al utilizar disparos de borde en el PD-80R o el PD-120, conecte el pad a **TRIGGER INPUT 2 (SNARE)**.
- También se llama “disparo cerrado de borde a las baquetas cruzadas.”

CONSEJO

Seleccionando los instrumentos con “XS” después del nombre de instrumento, efectuar un disparo de borde produce un tono de disparo de borde, y realizar un baquetas cruzadas da un tono de baquetas cruzadas.

## ■ Golpe en el arco/Golpe en el borde/Golpe en la campana

Cuando realice un disparo de arco, se tocará el parche del instrumento; los disparos de borde y de campana generan el sonido del borde del instrumento.

**CY-6, CY-12H, CY-14C:**

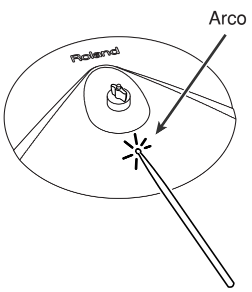
Capaz de disparos de arco y disparos de borde.

**CY-15R:**

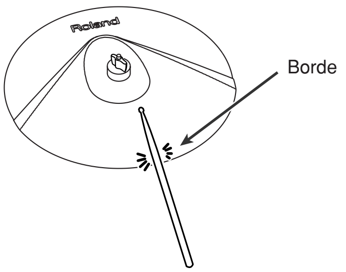
Además de los disparos de arco, puede tocar tanto disparos de borde como disparos de campana.

Los disparos de campana se tocan golpeando la campana con el otro extremo de la baqueta.

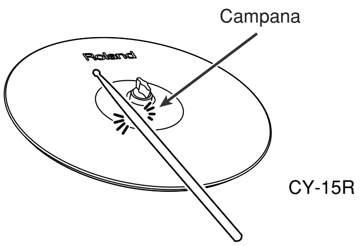
**Golpe en el arco**




**Golpe en el borde**




**Golpe en la campana**

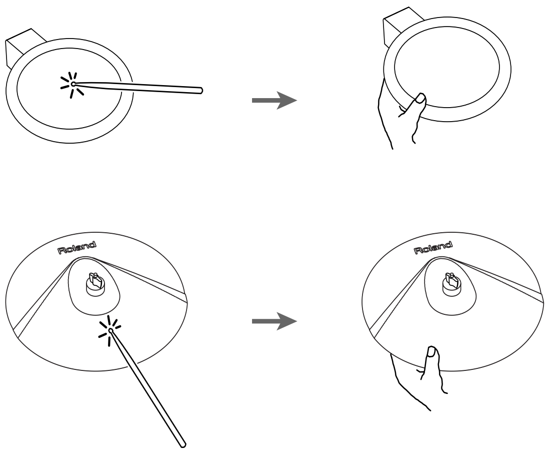



MEMO

Cuando toque disparos de borde con el CY-15R, utilice la salida BOW/EDGE; para disparos de campana, utilice la salida BOW/BELL.

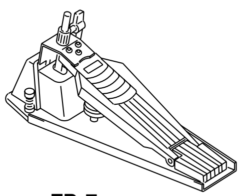
## ■ Amortiguación de platos

Si golpea un pad y luego pellizca la parte del borde, puede enmudecer la nota mientras todavía suena. Esta técnica de interpretación se conoce como **amortiguación**.



# Pedal de control charles

Conectando un pedal de control del charles (el FD-7 opcional; o exclusivamente para el TD-6K, el FD-6), puede obtener un control consecutivo de la abertura y cierre del charles.



**FD-7**

**Open Hi-Hat:**

Golpee el charles sin pulsar el pedal

**Closed Hi-Hat:**

Golpee el charles con el pedal pulsado

**Foot Open:**

Pulse completamente el pedal

**Foot Closed:**

Pulse el pedal y suéltelo inmediatamente

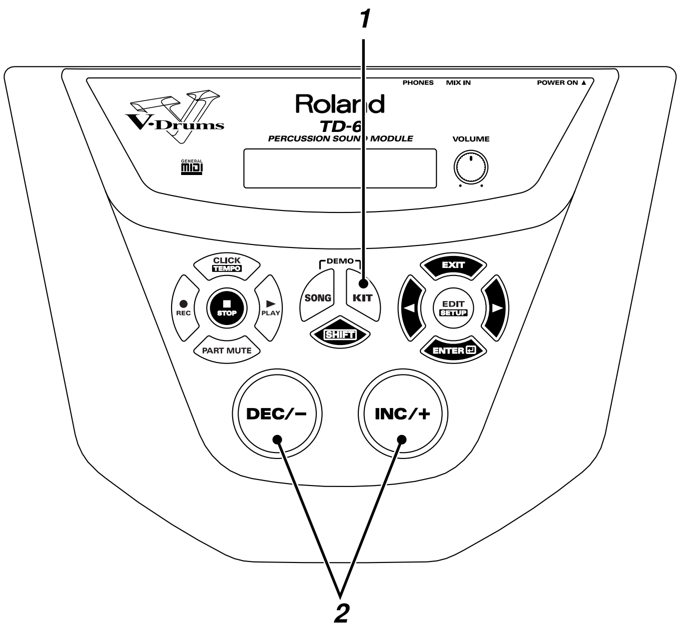
V-Drums

PERCUSSION SOUND MODULE TD-6

# Comienzo rápido

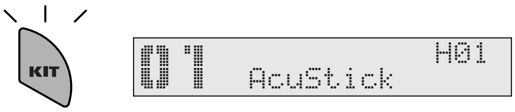
# Seleccionar un grupo de percusión

El TD-6 dispone de 99 grupos de percusión predefinidos. Ahora seguramente es un buen momento para probar los grupos de percusión seleccionándolos y reproduciéndolos.




**1** **Pulse [KIT].**

[KIT] se ilumina, y aparecerá la pantalla "DRUM KIT".




**2** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el grupo de percusión.**

## El patrón se empieza a reproducir inadvertidamente cuando se golpea un parche

Los grupos de percusión disponen de un ajuste mediante la cual se puede golpear un pad para iniciar la reproducción de una canción (Función Pad Pattern; p. 65).

- **Detener la reproducción de la canción actual:**
  Pulse el botón [STOP ■ ] en el panel (el indicador [PLAY ► ] se apagará).
- **Detener la reproducción de la canción cuando se golpea un pad:**
  Desactive la función Pad Pattern (KIT/CONTROL/PadPtn; p. 65).

Para ver los grupos de percusión que se pueden seleccionar aquí, consulte "Lista de grupos de percusión" (p. 118).

Un **grupo de percusión** es un conjunto de ajustes que incluyen los ajustes de los instrumentos de cada pad, los ajustes de efectos y otros ajustes. Para más detalles, consulte p. 56.

CONSEJO

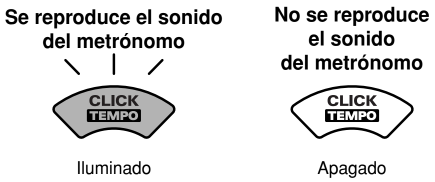
La interpretación de un grupo de percusión se guarda en la canción predefinida #1 "DRUMS." Conmutando los grupos de percusión durante la reproducción de una canción predefinida #1 (p. 46), puede escuchar y comparar una variedad de diferentes grupos de percusión.

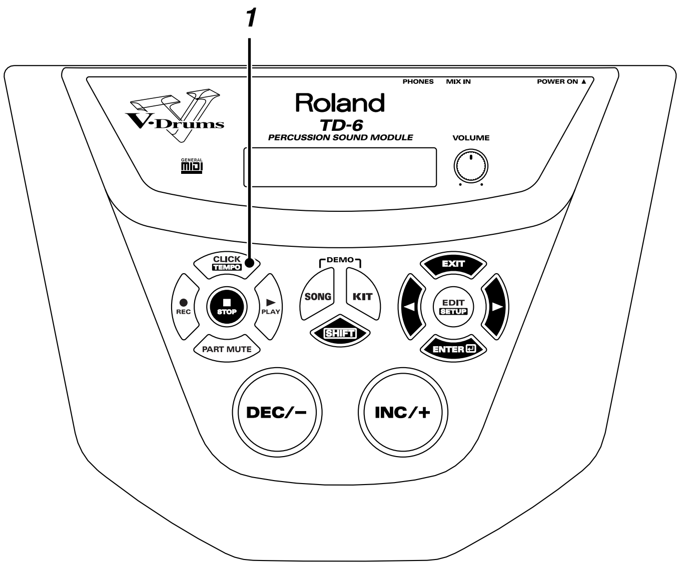
Para ver el grupo de percusión que utiliza la función Pad Pattern, consulte "Lista de grupos de percusión" (p. 118).

# Reproducir escuchando el metrónomo

## Activar/desactivar el metrónomo

Intente utilizar el metrónomo (click).
Puede activar/desactivar el sonido pulsando [CLICK].
[CLICK] se ilumina cuando se ajusta para reproducir el sonido.




**1** **Pulse [CLICK].**

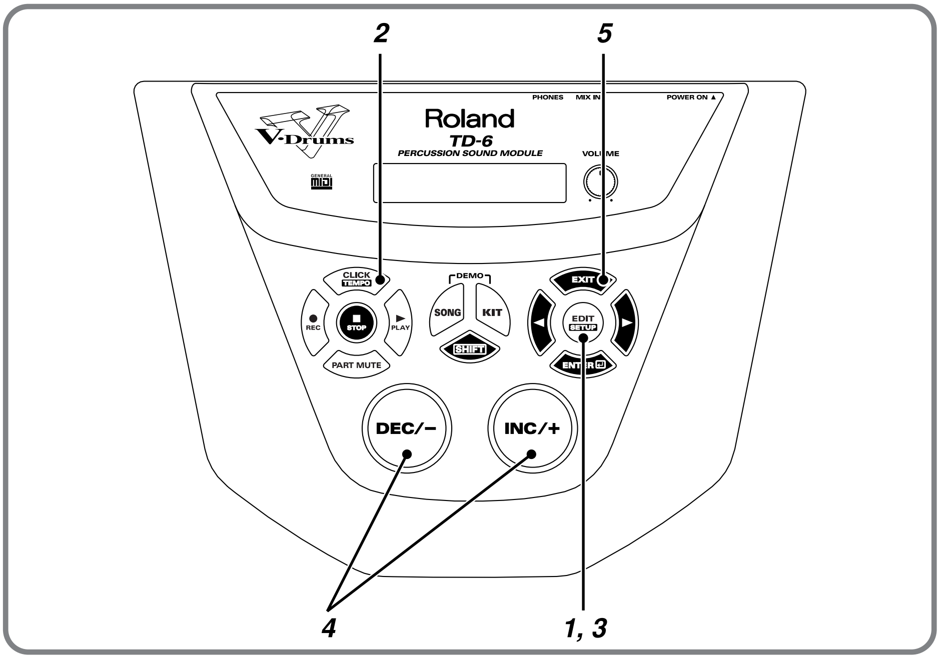
[CLICK] se ilumina, y el sonido del metrónomo se empieza a reproducir.




CONSEJO

Puede seleccionar el sonido del instrumento y el ritmo utilizado para el metrónomo.Para más información, consulte p. 80.

# Ajustar el Volumen del metrónomo (Level)




**1** **Compruebe que [EDIT] no esté iluminado.**

Si [EDIT] se ilumina, puede pulsar [KIT] o [SONG] para desactivarlo.



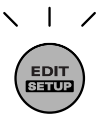

**2** **Pulse [CLICK].**

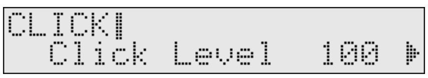
[CLICK] se ilumina, y el sonido del metrónomo se empieza a reproducir.




**3** **Pulse [EDIT].**

[EDIT] se ilumina, y aparece la pantalla de ajustes de volumen del metrónomo.

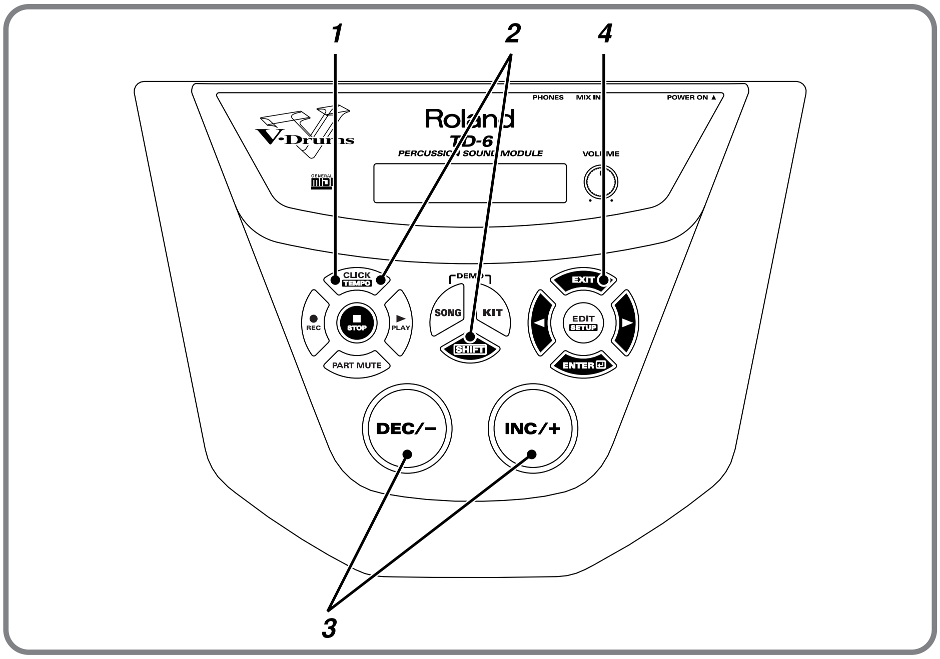



**4** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el volumen.**

**5** **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el procedimiento.**

# Ajustar el tempo del metrónomo



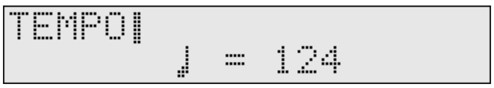

**1** **Pulse [CLICK].**

[CLICK] se ilumina, y el sonido del metrónomo se empieza a reproducir.




**2** **Mantenga pulsado [SHIFT], y presione [CLICK (TEMPO)].**

Aparecerá la pantalla Tempo.




**3** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el tempo.**

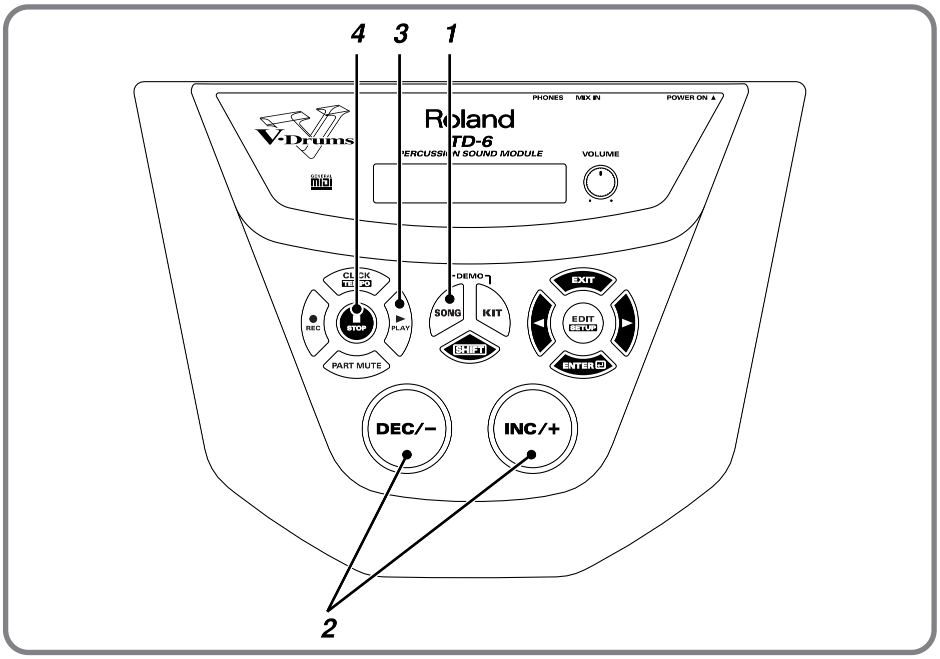
**4** **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el procedimiento.**

La pantalla “Tempo” desaparece.

# Reproducir con canciones

## Seleccionar una canción y reproducirla

El TD-6 dispone de un secuenciador que puede grabar y reproducir pistas de acompañamiento e interpretaciones de percusión.
Este secuenciador está cargado con 150 canciones predefinidas (internas).




### ■ Seleccionar una canción

**1** **Pulse [SONG].**

[SONG] se ilumina, y aparecerá la pantalla SONG.




**2** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar la canción.**

CONSEJO

Puede grabar canciones usted mismo. Para más información, consulte p. 93.

NOTA

**La canción se detiene de pronto cuando se reproducen los pads:**

Si golpea el pad que tenga la función de patrón de pad activada mientras se reproduce una canción se reproducirá la nueva canción seleccionada. Algunas “canciones” son muy cortas, unas pocas notas, o incluso un solo acorde. Así que las paradas “repentinas” pueden causar por accidente el disparo de una de estas canciones cortas. Para más información acerca de esta función, consulte p. 65 y p. 114.

Para ver las canciones que se pueden seleccionar aquí, consulte “Lista de canciones predefinidas” (p. 128).

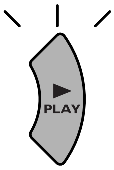
CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y presionando [INC/+] o [DEC/-], puede seleccionar la categoría de la canción.

## ■ Reproducir una canción

**3** **Pulse el botón [PLAY ► ] y la canción se empezará a reproducir.**

[PLAY ► ] se iluminará.




**4** **Para detener la reproducción de la canción, pulse [STOP ■ ].**

El indicador [PLAY ► ] se apagará.



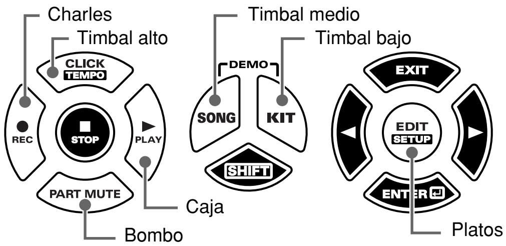

Cuando se detiene la reproducción de una canción, puede hacer lo que se indica a continuación.

- Al pulsar [STOP ■ ], se vuelve al principio de la canción.
- Al pulsar [ ► ], se pasa al siguiente compás.
- Al pulsar [ ◄ ], se vuelve al compás anterior.

### Funciones adecuadas para la reproducción

Cuando reproduzca una canción predefinida, puede disponer de los botones correspondientes a la percusión que se reproduce iluminados.
También puede tener los botones iluminados aunque los sonidos de percusión se enmudezcan, lo que es muy adecuado para ensayar con las canciones predefinidas.

**1.** Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [PLAY ► ].
Empezará la reproducción de la canción y los botones correspondientes a la parte de percusión se iluminarán.




**2.** Para detener la reproducción de la canción, pulse [STOP ■ ].

CONSEJO

Para más detalles, consulte p. 84.

NOTA

Esta función no se puede utilizar con canciones donde se hayan grabado interpretaciones de percusión en la parte del grupo de percusión. (La interpretación de la canción predefinida #1 “DRUMS” se graba en la parte del grupo de percusión.)

# Ajustar el volumen de la canción

Puede ajustar el volumen de la canción para corregir el balance del volumen del grupo de percusión.
El volumen de la canción consiste de dos de los siguientes ajustes.

**Volumen de acompañamiento:**

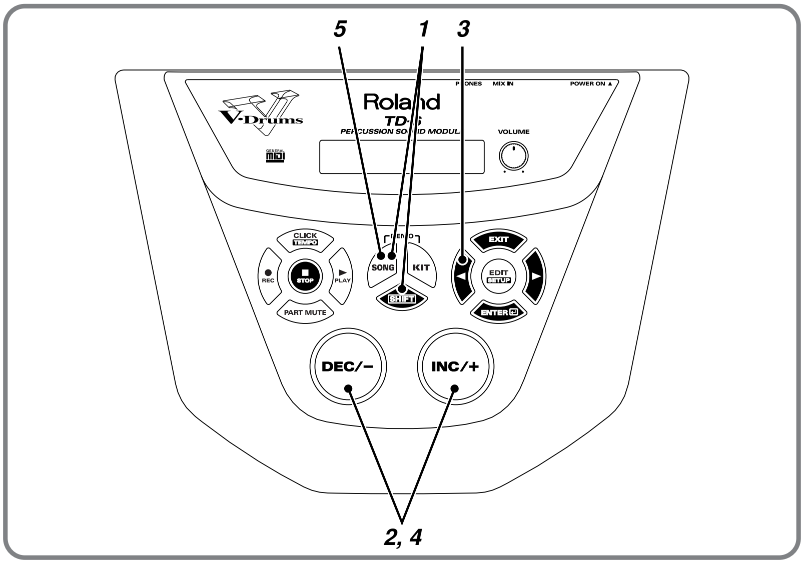
Ajusta el volumen de los instrumentos melódicos etc. excepto la percusión.

**Volumen de la parte de percusión:**

Ajusta el volumen de los sonidos de percusión.

NOTA

El volumen que se ajusta aquí se aplica a todas las canciones.




## ■ Ajustar el volumen de la parte de acompañamientos (Instrumentos melódicos etc.)

**1** **Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [SONG].**

Aparecerá la pantalla para ajustar el nivel de volumen de los instrumentos melódicos, etc.

```
UTILITY
◄ BackingLevel 100 ►
```

**2** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el volumen.**

## ■ Ajustar el volumen de la percusión

**3** **Pulse [ ◄ ].**

Aparecerá la pantalla para ajustar el nivel de volumen de la percusión.

```
UTILITY
◄ PercPrtLevel 100 ►
```

CONSEJO

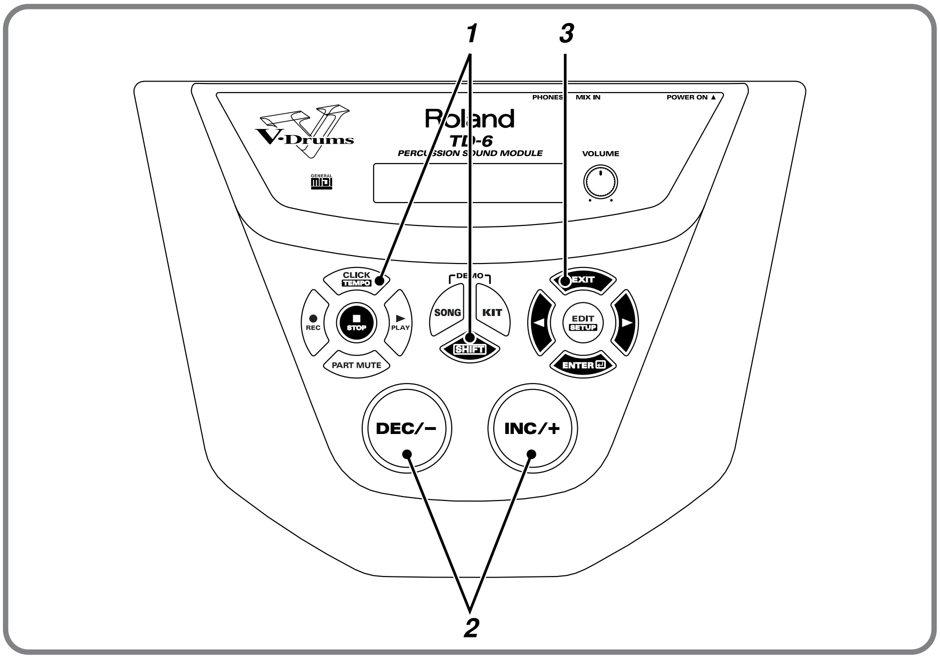
- El balance del volumen entre las partes se ajusta en “Level” (SONG/PART/Level; p. 89)
- Aquí, ajuste el volumen de la parte de percusión. Aunque las interpretaciones de percusión de las canciones predefinidas se graban en la parte de percusión (excepto la canción predefinida #1 “DRUMS”), cuando cree sus propias canciones, se grabarán en la parte del grupo de percusión. El nivel de volumen de la parte del grupo de percusión se ajustan en “MasterVolume” (Master Volume) (KIT/COMMON/MasterVolume; p. 68).

**4** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el volumen.**

**5** **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [SONG] para finalizar el procedimiento.**

# Cambiar temporalmente el tempo de una canción

Puede cambiar temporalmente el tempo de una canción mientras se realice la reproducción. La canción vuelve a su tempo predefinido cuando se selecciona una canción diferente.




**1** **Mantenga pulsado [SHIFT], y presione [CLICK (TEMPO)].**

Aparecerá la pantalla de ajustes Tempo.

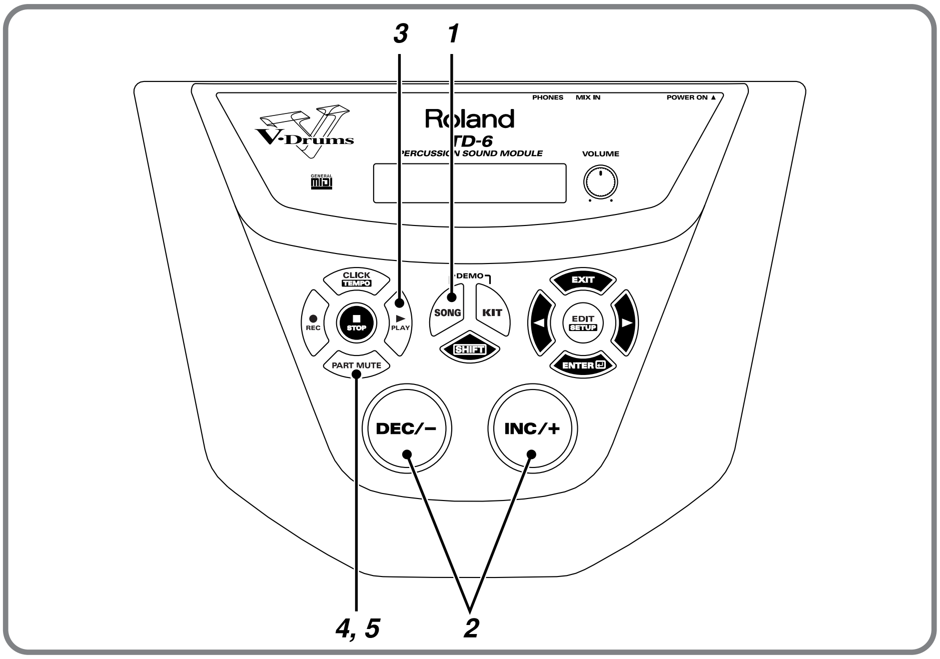



**2** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el tempo.**

**3** **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el procedimiento.**

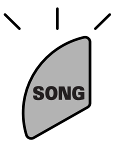
# Enmudecer la percusión preprogramada en las canciones

Puede enmudecer sólo la percusión grabada en una canción. Para que pueda tocar.
Inténtelo utilizando Song #8, "URBAN."




**1** **Pulse [SONG].**

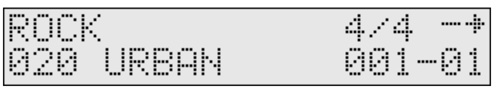
[SONG] se ilumina, y aparecerá la pantalla SONG.







**2** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar Song #8.**




MEMO

Los ajustes Part Mute permanecen en efecto aunque la canción se cambie.

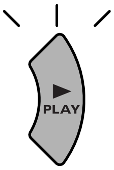
NOTA

Los números de nota para los sonidos de percusión enmudecidos están predeterminados y no se pueden cambiar.

Consulte p. 125 para obtener una lista de los números de nota enmudecidos.

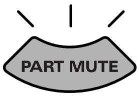
**3** **Pulse el botón [PLAY ▶ ] y la canción se empezará a reproducir.**

[PLAY ▶ ] se iluminará.




**4** **Pulse [PART MUTE].**

[PART MUTE] se iluminará y los sonidos de percusión se enmudecerán.




**5** **Para escuchar las percusiones, vuelva a pulsar [PART MUTE].**

El indicador [PART MUTE] se apaga.




MEMO

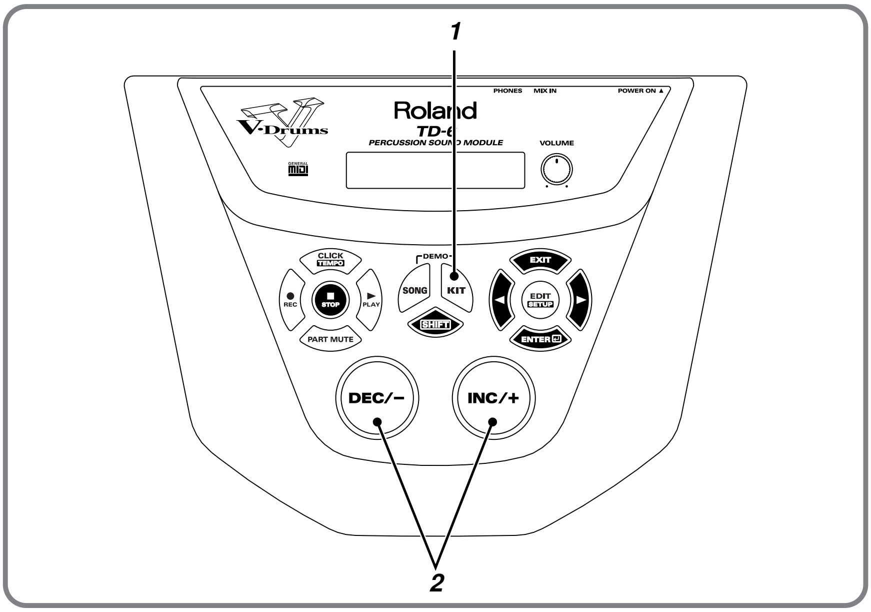
Con los ajustes por defecto, si pulsa [PART MUTE] sólo se enmudecen los sonidos de la parte de percusión.

CONSEJO

Pulsando [SHIFT] + [PART MUTE], puede cambiar la parte a enmudecer (SETUP/UTILITY/Mute; p. 78).

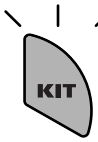
# Utilizar los pads para reproducir canciones

Los pads también se pueden ajustar para que empiecen la reproducción de canciones cuando se golpean (**función Pad Pattern**).
Esta función sólo está disponible con la percusión electrónica.
La función Pad Pattern ya se ha seleccionado en Drum Kit #14, "1ManBand."
Utilice este grupo para probar esta canción.




**1** **Pulse [KIT].**

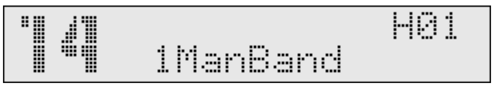
[KIT] se ilumina, y aparecerá la pantalla "DRUM KIT".







**2** **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar Drum Kit #14.**




**3** **La reproducción de la canción empieza cuando se golpean los siguientes pads.**

**1 KICK:** Puede reproducir la línea de bajo de nota en nota (paso a paso) con el bombo.
**9 CRASH1 Rim:** Los acordes avanzan cuando golpea el pad.

CONSEJO

- Realice los siguientes ajustes cuando seleccione la función Pad Pattern usted mismo.
**"Pad Ptn (Pad Pattern)"** (KIT/CONTROL/Pad Ptn; p. 65), **"Pad Ptn Velo (Pad Pattern Velocity)"** (KIT/CONTROL/Pad Ptn Velo; p. 65)
- A continuación se muestran funciones auxiliares disponibles cuando utilice canciones con Tap Playback o One Shot Playback especificado. **"Quick Play"** (SONG/COMMON/Quick Play; p. 87), **"Reset Time"** (SONG/COMMON/Reset Time; p. 87), **"Tap Exc Sw (Tap Exclusive Switch"** (SONG/COMMON/Tap Exc Sw; p. 87)

MEMO

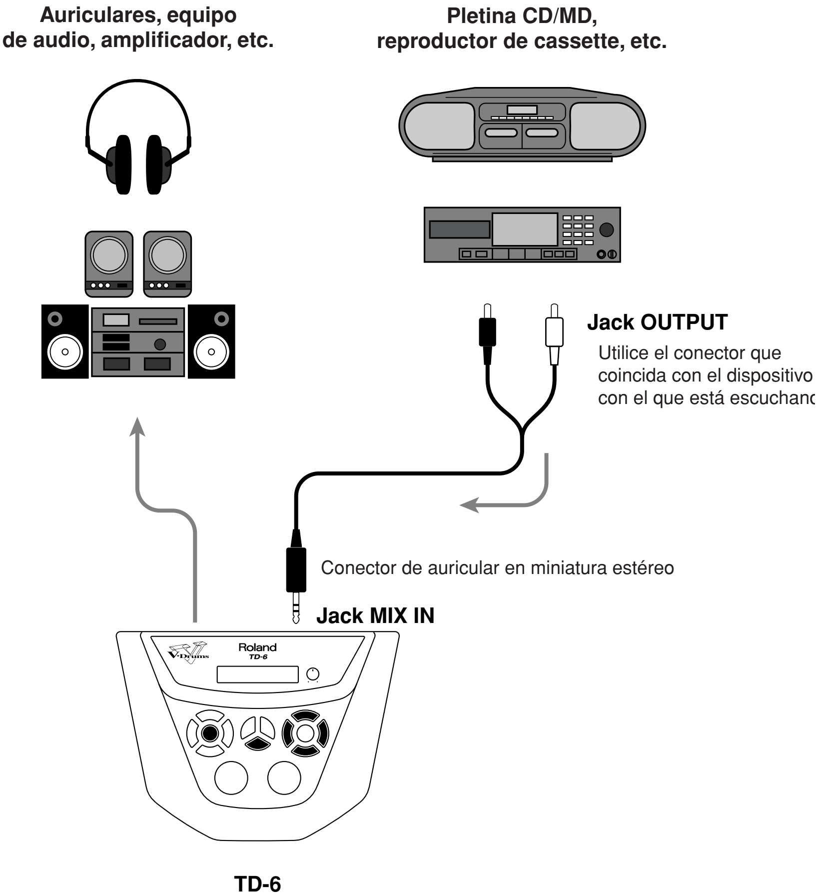
Los siguientes grupos de percusión utilizan la función Pad Pattern.
- #13 "Syn&Bass"
- #18 "DrumSolo"
- #97 "Tabla"

Consulte "Lista de grupos de percusión" (p. 118) para encontrar otros grupos de percusión.

# Reproducir con un CD, Cinta, o MD (Utilizando el Jack MIX IN)

Utilizar el jack MIX IN del TD-6 le permite reproducir con un CD u otras fuentes de audio externas.

**1** **Realice las conexiones como se muestra en la siguiente figura.**




**2** **Cuando empiece a reproducir desde la unidad de CD u otros dispositivos, la interpretación se puede escuchar a través de los altavoces, el equipo de audio, el amplificador, u otro dispositivo.**

NOTA

Para evitar el mal funcionamiento y/o causar daños a los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.

CONSEJO

Ajuste el nivel de volumen del dispositivo de reproducción cuando corrija el balance de volumen entre el CD u otra entrada de sonido y el grupo de percusión.

# Utilizar el TD-6 como un módulo de sonido de General MIDI

El TD-6 dispone del modo GM, lo que le permite reproducir partituras GM (información musical desde los generadores de sonido GM) desde un secuenciador externo. El TD-6 dispone de una función que le permite enmudecer sólo los sonidos de percusión en modo GM, lo que lo convierte en una función muy útil. Para más información consulte “Cambiar al modo GM (General MIDI) (GM Mode)” (p. 100) y “Función Stop de los mensajes MIDI para partes específicas en GM (General MIDI) Mode (GM PART)” (p. 103).

CONSEJO

El TD-6 también se puede utilizar como un módulo de sonido junto con los teclados MIDI y los secuenciadores MIDI (p. 107).

## Cuando utilice el TD-6 como un módulo de sonido GM (p. 100)

- El TD-6 funciona como un módulo de sonido multitímbrico de 16 partes.
- El secuenciador interno se desactiva.
- Las partes del grupo de percusión no se pueden reproducir utilizando mensajes MIDI desde un dispositivo externo. Sólo se pueden reproducir tocando los pads conectados al TD-6.

V-Drums

PERCUSSION SOUND MODULE **TD-6**

# Uso avanzado

# Capítulo 1 Crear su propio grupo de percusión (Kit Edit)

## Parámetros que se pueden ajustar aquí

KIT

- INST (Ajustes del instrumento) (p. 60)
  - Inst
  - Level
  - Pan
  - Pitch
  - Decay
- AMBIENCE (Ajustes de ambiente) (p. 62)
  - Ambience Switch
  - Ambience Send Level
  - Studio Type
  - Wall Type
  - Room Size
  - Ambience Level
- EQUALIZER (Ajustes del ecualizador) (p. 64)
  - Master Equalizer Switch
  - High Gain
  - Low Gain
- CONTROL (Ajustes para diferentes funciones) (p. 64)
  - Pad Pattern
  - Pad Pattern Velocity
  - Pitch Control Assign
  - Note Number
  - Gate Time
- COMMON (Ajustes generales del grupo de percusión) (
  - Master Volume
  - Pedal Hi-Hat Volume
  - Pitch Control Range
  - Drum Kit Name
- COPY (Copiar grupos de percusión) (p. 69)
- EXCHANGE (Intercambiar grupos de percusión) (p. 70)

## Los grupos de percusión y la pantalla Drum Kit

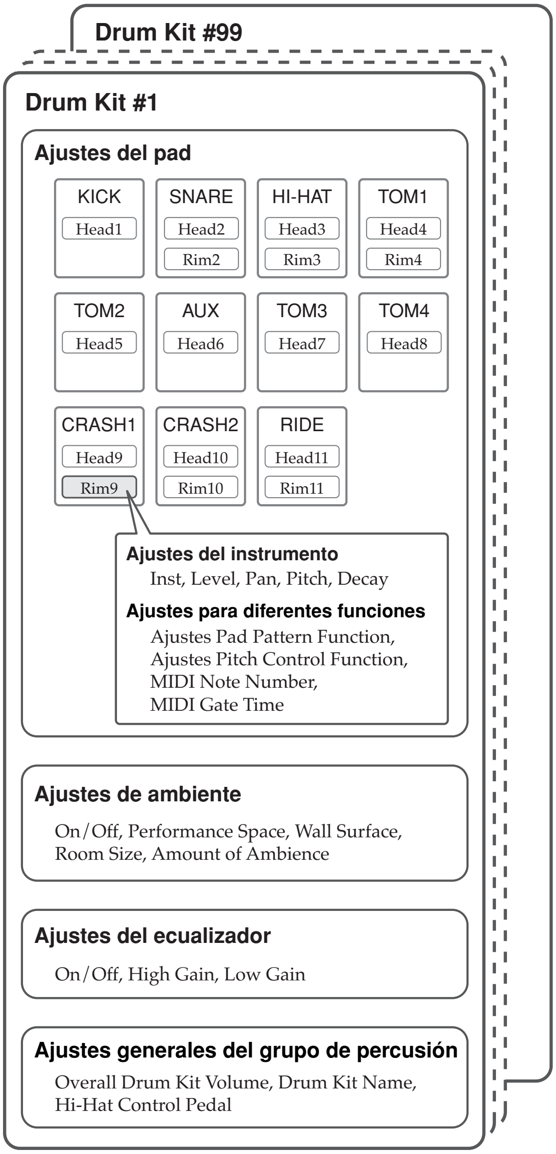
### Grupos de percusión

Un grupo de percusión es una colección de ajustes, que incluyen como se reproduce el sonido de cada pad, los ajustes de efectos, los ajustes del pedal de control charles, etc.

- Existen un total de 99 grupos de percusión.
- Puede cambiar sus grupos de percusión favoritos para crear nuevos grupos de percusión.
- Los ajustes cambiados se guardan automáticamente.

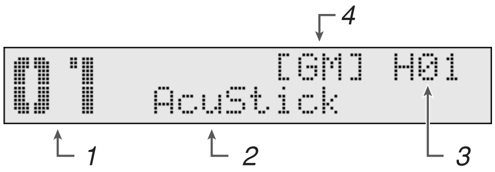
CONSEJO

Puede hacer que los grupos de percusión modificados vuelvan a tener sus ajustes originales. Consulte la sección “Recuperar los ajustes originales del grupo de percusión editado” (p. 70).



## Pantalla Drum Kit

La pantalla que se visualiza cuando se pulsa [KIT] se conoce como pantalla Drum Kit.




**1 Número de grupo de percusión**

Visualiza el número del grupo de percusión actualmente seleccionado.

**2 Nombre de grupo de percusión**

Se visualiza el nombre del grupo de percusión actualmente seleccionado.

**3 Pad seleccionado actualmente**

Indica el número de entrada de disparo para el pad seleccionado. " H " aparece cuando se selecciona el parche y " R " aparece cuando se selecciona el borde.

Para más información acerca de la selección de pads, consulte p. 57.

**4 Activar/desactivar el modo GM**

Mientras se encuentra en modo GM, " [GM] " aparece en la pantalla. En caso contrario, en modo normal, no se indica nada. Para información más detallada acerca del modo GM, consulte la sección p. 100

MEMO

Cuando la unidad se pone marcha normalmente el modo GM está desactivado.

## Seleccionar un Grupo de percusión (Drum Kit)

Cuando se selecciona un grupo de percusión, se cambia cada uno de los ajustes del pad, ambiente, ajustes EQ, etc.

Para comprobar los grupos de percusión incluidos con los ajustes por defecto, consulte "Lista de grupos de percusión" (p. 118).

**1. Pulse [KIT].**

[KIT] se ilumina, y aparecerá la pantalla Drum Kit.




**2. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el grupo de percusión.**

**Grupo de percusión: 1–99**

## Seleccionar el pad que desea editar

Los siguientes dos métodos se pueden utilizar para seleccionar el pad para el que desea realizar los ajustes.

### Seleccionar un pad golpeándolo

**1. Pulse [KIT], y [EDIT].**

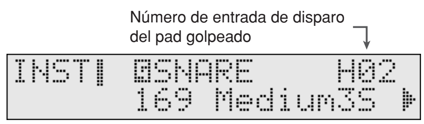
[KIT] y [EDIT] se iluminarán.




**2. Pulse [ENTER ⏎ ].**

**3. Golpee el pad que desee ajustar.**

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.




CONSEJO

Puede realizar ajustes para evitar que la pantalla pase a la pantalla de ajustes del instrumento aunque se golpee el pad. Cuando el TD-6 se ajusta para que la pantalla no cambie, el número de disparo aparecerá entre corchetes ([ ]). Para información más detallada, consulte la sección "Bloquear la pantalla de ajustes mientras edita un instrumento (Note Chase)" (p. 59)




1

## Seleccionar en el TD-6

**1. Pulse [KIT], y [EDIT].**

[KIT] y [EDIT] se iluminarán.




**2. Pulse [ENTER ⏎ ].**

Aparecerá la pantalla de selección del instrumento.

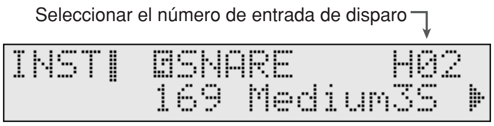



**3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el número de entrada de disparo para el pad que se ajusta.**

El número de entrada de disparo que se selecciona para el pad ajustado se indica en la parte superior derecha de la pantalla.

Los números de entrada de disparo se muestran según la siguiente secuencia.

H01 → H02 → R02 → H03 → R03 → H04 → R04 → H05 → H06 → H07 → H08 → H09 → R09 → H10 → R10 → H11 → R11




NOTA

- Las pantallas de ajustes para las entradas de disparo que no dispongan de ningún pad conectado y para las entradas de disparo de borde que no sean capaces de producir sonidos de borde también se visualizarán.
- Las entradas de disparo 6 (AUX) y 8 (TOM4) sólo se pueden utilizar cuando se conectan dos pads en los jacks de entrada de disparo 5/6 (TOM2/AUX) y 7/8 (TOM3/4) (p. 21).

## Notación utilizada en la pantalla

Los números de entrada de disparo y los nombres se indican en las pantallas de ajustes de los instrumentos.




| Pantalla | Nombre | Pantalla | Nombre |
|---|---|---|---|
| KIK | KICK | T3 | TOM3 |
| SNR | SNARE | T4 | TOM4 |
| HH | HI-HAT | CR1 | CRASH1 |
| T1 | TOM1 | CR2 | CRASH2 |
| T2 | TOM2 | RD | RIDE |
| AUX | AUX | | |

## Funciones útiles para la edición

### Escuchar el INST (Instrumento) asignado a Pad (Preview)

Aunque no se haya conectado ningún pad en el TD-6, puede seleccionar los números de entrada de disparo y realizar los ajustes mientras se comprueban los sonidos de instrumentos.

CONSEJO

La velocidad de previsualización se ajusta en “Preview Velo (Preview Velocity)” (SETUP/UTILITY/Preview Velo; p. 79).

**1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el número de entrada de disparo.**

El número de entrada de disparo para el pad seleccionado se indica en la parte superior derecha de la pantalla.

**2. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [KIT]**

Puede previsualizar los instrumentos.

## Bloquear la pantalla de ajustes mientras edita un instrumento (Note Chase)

**Note Chase** es una función en la cual se selecciona un pad golpeándolo o se selecciona al recibir información MIDI correspondienete al pad. La pantalla pasa automáticamente a la pantalla de ajustes cuando se realizan los ajustes del pad.

Para evitar que la pantalla de ajustes cambie si toca otros pads mientras realiza los ajustes, ajústelo a "OFF."

CONSEJO

Si desea ajustar otros pads manteniendo este ajuste en "OFF," puede cambiar las pantallas de ajustes manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el número de entrada de disparo.

**1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**

[EDIT] se iluminará.

**2. Pulse [ ► ] para seleccionar "MIDI COMMON."**




**3. Pulse [ENTER ↵ ].**




**4. Pulse [DEC/-] para seleccionar "OFF."**

Aunque se golpee otro pad, se evita que la pantalla de ajustes del pad cambie.




**5. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] para finalizar el procedimiento.**

Cuando "Note Chase" se ajusta a "OFF," el número de entrada de disparo aparece entre corchetes ([ ]).




# Seleccionar un instrumento

## Los instrumentos

El TD-6 dispone de 1.024 instrumentos diferentes que se han clasificado en 13 grupos diferentes, como KICK, SNARE, y TOM.

Puede definir individualmente los ajustes Level, Pan, Pitch y Decay para los instrumentos ajustados a los pads.

## Seleccionar entre los nombres de grupo (Inst Group)

Encuentra y selecciona instrumentos entre los nombres de grupo.

Para ver los grupos de instrumentos que se pueden seleccionar aquí, consulte "Lista de instrumentos de percusión" (p. 120).

**1. Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**

Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.

**2. Pulse [KIT], y [EDIT].**

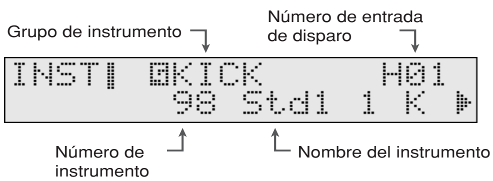
[KIT] y [EDIT] se iluminarán.




**3. Pulse [ENTER ↵ ].**

**4. Golpee el pad que desee ajustar.**

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.




**5. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el grupo de instrumentos.**

**Inst Group:**
**KICK, SNARE, TOM, HI-HAT, CRASH, RIDE, PERC, SPECIAL, MELODIC, VOICES, REVERSE, FIXED HI-HAT, OFF**

## Seleccionar un Instrumento (Inst)

Selecciona el instrumento que desee que suene cuando se golpea el pad.

Para ver los instrumentos que se pueden seleccionar aquí, consulte “Lista de instrumentos de percusión” (p. 120).

NOTA

No se reproduce ningún sonido si se golpean los pads cuando el instrumento está ajustado a “1024 OFF.”

MEMO

- Cuando se selecciona el grupo de instrumentos “HI-HAT” para un pad, puede utilizar un pedal de control charles (el FD-7 opcional; o exclusivamente para el TD-6K, el FD-6) para controlar la apertura y el cierre del charles.
- Cuando se pulsa el pedal de control charles (el FD-7 opcional; o exclusivamente para el TD-6K, el FD-6), el tono del pedal charles cambia automáticamente según el instrumento ajustado para el parche Trigger Input 3 (HI-HAT). El charles (pedal) cerrado no se puede cambiar por separado.

**1. Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**

Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.

**2. Pulse [KIT], y [EDIT].**

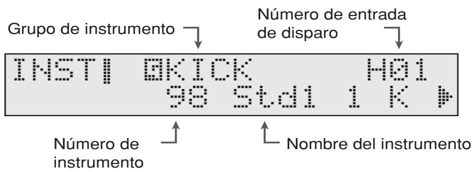
[KIT] y [EDIT] se iluminarán.




**3. Pulse [ENTER ↵ ].**

**4. Golpee el pad que desee ajustar.**

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.




**5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el instrumento.**

CONSEJO

Puede seleccionar el grupo de instrumento manteniendo pulsada [SHIFT] y presionando [INC/+] o [DEC/-] (p. 59).

**Inst: 1–1024**

# Ajustes de instrumento (INST)

Puede definir los ajustes Level, Pan, Pitch, y Decay para los instrumentos asignados a un pad.

**1. Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**

Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.

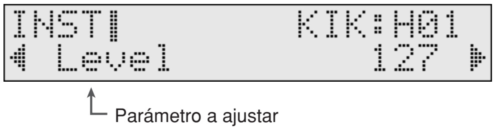
**2. Pulse [KIT], y [EDIT].**

[KIT] y [EDIT] se iluminarán.




**3. Pulse [ENTER ↵ ].**

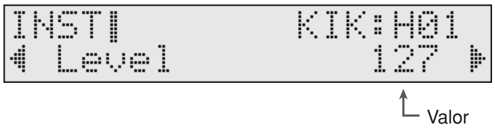
**4. Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.**




**5. Golpee el pad que desee ajustar.**

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.

**6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**




**7. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] para finalizar el procedimiento.**

## Ajustar el volumen del pad (Level)

Ajusta el volumen del instrumento. Si aumenta el valor se incrementará el volumen. Con un ajuste de "0," no se produce ningún sonido.
Realice los ajustes aquí cuando corrija el balance del volumen entre los instrumentos.

CONSEJO

El volumen del pedal charles se ajusta en "Pedal HH Vol (Pedal Hi-Hat Volume)" (KIT/COMMON/Pedal HH Vol; p. 68).

```
INST▌        KIK:H01
◀ Level          127 ▶
```

**Level: 0–127**

## Ajustar la posición de panoramización (Pan)

Define los ajustes de la panoramización del instrumento (la posición percibida del sonido entre el altavoz izquierdo y derecho).

NOTA

- Los ajustes de panoramización se aplican al parche y al borde. El valor de los ajustes del borde aparece entre paréntesis. Si se cambian los ajustes de uno de los dos (del parche o del borde), éstos también se cambiarán en el otro automáticamente.

```
INST▌         SNR:R02
◀ Pan        (CENTER)▶
```

- Este ajuste sólo se aplica cuando se conecta en estéreo.

```
INST▌        KIK:H01
◀ Pan        CENTER ▶
```

**Pan: L15–CENTER–R15, RANDOM, ALTERNATE**

**L15:** El sonido se sitúa en el extremo izquierdo.
**CENTER:** El sonido se sitúa en el centro.
**R15:** El sonido se sitúa en el extremo derecho.
**RANDOM:** La panoramización cambia aleatoriamente cada vez que se golpee el pad.
**ALTERNATE:** La panoramización cambia alternativamente de izquierda a derecha cada vez que se golpea el pad.

## Ajustar la afinación (Pitch)

Ajusta la afinación del instrumento. La afinación aumenta según se incrementa el valor. Cuando se ajusta a "0," el instrumento se reproduce con el valor por defecto del instrumento.

NOTA

Para algunos instrumentos, si incrementa o disminuye el valor más allá de un cierto punto puede que no se produzcan más cambios.

```
INST▌        KIK:H01
◀ Pitch            0 ▶
```

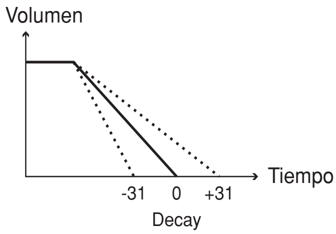
**Pitch: -480–+480**

## Ajustar la caída (Longitud del sonido) (Decay)

Ajusta la caída del sonido del instrumento. Los ajustes superiores provocan un tiempo de caída. Cuando se ajusta a "0," el instrumento se reproduce con el valor por defecto del instrumento.

NOTA

Para algunos instrumentos, si incrementa o disminuye el valor más allá de un cierto punto puede que no se produzcan más cambios.




```
INST▌        KIK:H01
◀ Decay            0
```

**Decay: -31–+31**

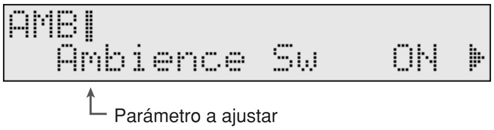
# Ajustes de ambiente (AMBIENCE)

Aquí puede seleccionar (con base a grupo de percusión) la localización, el tamaño de la habitación, el material de la pared, etc.

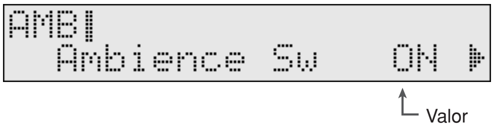
1. **Pulse [KIT], y [EDIT].**
   [KIT] y [EDIT] se iluminarán.
2. **Pulse [ ► ] para seleccionar "AMBIENCE."**




3. **Pulse [ENTER ↵ ].**
4. **Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**




5. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**




6. **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] para finalizar el procedimiento.**

## Activar/desactivar Ambience (Ambience Switch)

Activa y desactiva el ambiente.




**Ambience Sw (Ambience Switch): OFF, ON**

## Nivel de envío de ambiente para cada instrumento (Ambience Send Level)

Puede ajustar el nivel de ambiente para cada instrumento de forma individual. El efecto de ambiente se hace más profundo con los valores más altos. Cuando se ajusta a "0," no se aplica ningún efecto.
Golpee un pad para seleccionarlo y realice los ajustes.

CONSEJO

La profundidad del ambiente general del grupo de percusión se ajusta en "Amb Level (Ambience Level)" (KIT/AMBIENCE/Amb Level; p. 63).




**AmbSendLevel (Ambience Send Level):0–127**

## Seleccionar el "lugar" donde se toca la percusión (Studio Type)

El TD-6 incluye nueve tipos de estudio diferentes que puede seleccionar como "localización" para la percusión. Antes de realizar los ajustes detallados, utilice este ajuste para seleccionar el tipo básico de ambiente acústico donde se reproducirá.




**Studio (Studio Type):**
**LIVING (Salón), BATHROOM (Baño),**
**STUDIO (Estudio de grabación), GARAGE (Garage),**
**LOCKER (Almacén), THEATER (teatro), CAVE (cueva),**
**GYM (Gimnasio),**
**STADIUM (Estadio con cúpula)**

## Cambiar el material de la superficie de la pared (Wall Type)

Selecciona el material de la superficie de las paredes en la habitación donde se reproduce la percusión.

```
AMB
◀ WallType     WOOD ▶
```

**WallType (Tipo de pared): WOOD (madera), PLASTER (yeso), GLASS (cristal)**

**WOOD:**
Simula el sonido de una habitación con las paredes de madera que produce un sonido cálido.

**PLASTER:**
Simula el sonido que se produce en una habitación con un sonido más "vivo y natural".

**GLASS:**
Simula una habitación con paredes de cristal que produce un ambiente muy brillante.

## Determinar el tamaño de la habitación (Room Size)

Selecciona el tamaño de la habitación donde se reproduce la percusión.

```
AMB
◀ Room Size   SMALL ▶
```

**Room Size: SMALL, MEDIUM, LARGE**

## Ajustar el ambiente general de todo el grupo de percusión (Ambience Level)

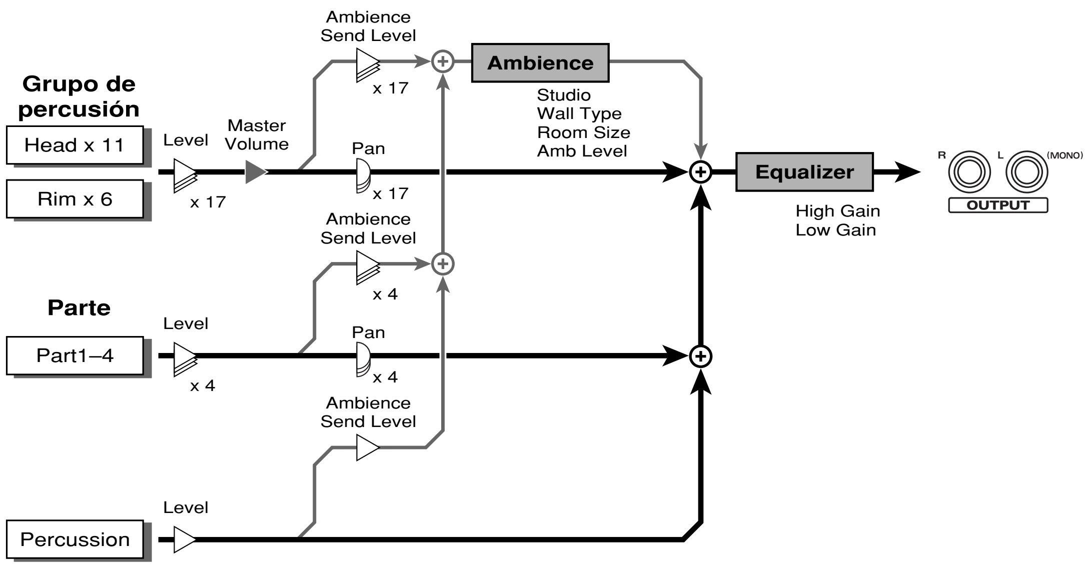
Ajusta la cantidad de nivel de ambiente general utilizada para cada grupo de percusión. El efecto de ambiente se hace más profundo con los valores más altos. Cuando se ajusta a "0," no se aplica ningún efecto.

CONSEJO

El nivel de ambiente para cada instrumento individual se ajuste en "Amb Snd Lvl (Ambience Send Level)" (KIT/AMBIENCE/(AmbSendLevel; p. 62).

```
AMB
◀ Amb Level        85
```

**Amb Level (Nivel de ambiente): 0–127**



# Ajustes del ecualizador (EQUALIZER)

Se utiliza un ecualizador de dos bandas (para los intervalos de frecuencia superior e inferior) para ajustar el sonido para cada grupo de percusión.

Un ecualizador le permite cortar o impulsar intervalos de frecuencia específicos para ajustar el tono. Puede realizar ajustes separados para la cantidad de corte o impulso (gain) en los intervalos de frecuencia superior e inferior.

1. **Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**
   Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.
2. **Pulse [KIT], y [EDIT].**
   [KIT] y [EDIT] se iluminarán.
3. **Pulse [ ► ] para seleccionar "EQUALIZER."**

```
KIT ‖
EDIT‖◄ EQUALIZER ►
```

4. **Pulse [ENTER ↵ ].**
5. **Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**

```
EQ‖
  Master EQ Sw   ON ►
```

Parámetro a ajustar

6. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**

```
EQ‖
  Master EQ Sw   ON ►
```

Valor

7. **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] para finalizar el procedimiento.**

## Activar/desactivar el ecualizador (Master Equalizer Switch)

Activa/desactiva el ecualizador.

```
EQ‖
  Master EQ Sw   ON ►
```

**Master EQ Sw (Master Equalizer Switch): OFF, ON**

## Ajustar el sonido (High Gain, Low Gain)

Ajusta la cantidad de impulso o corte (GAIN) en las frecuencias altas (HIGH) y bajas (LOW). Se aumenta para impulsar el sonido o se disminuye para cortar. El ecualizador no tiene ningún efecto cuando "GAIN" se ajusta a "0."

```
EQ‖
◄ High Gain   +3dB ►
```

**High Gain: -12dB–+12dB**

```
EQ‖
◄ Low Gain      0dB
```

**Low Gain: -12dB–+12dB**

# Ajustes para varias funciones (CONTROL)

Son ajustes para una variedad de funciones diferentes, como las que le permites iniciar una canción golpeando un pad (Función Pad Pattern; p. 65) y una función donde puede utiliza el pedal de control charles para controlar las afinacions de los instrumentos (Pitch Control; p. 66), junto con los ajustes MIDI Note Number y MIDI Gate Time.

1. **Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**
   Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.
2. **Pulse [KIT], y [EDIT].**
   [KIT] y [EDIT] se iluminarán.
3. **Pulse [ ► ] para seleccionar "CONTROL."**

```
KIT ‖          KIK:H01
EDIT‖◄ CONTROL       ►
```

4. **Pulse [ENTER ↵ ].**
5. **Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**

```
CTRL‖              H01
  Pad Ptn         OFF ►
```

Parámetro a ajustar

**6. Golpee el pad que desee ajustar.**

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.

**7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**




**8. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] para finalizar el procedimiento.**

## Reproducir una canción golpeando un pad (Pad Pattern)

La **función Pad Pattern** es una función que le permite iniciar la interpretación de las canciones predefinidas golpeando los pads. Esta función proporciona una forma muy adecuada de utilizar las canciones durante una interpretación en directo o mientras ensaya.

**El ajuste de canción "LOOP" o "ONE SHOT"**

LOOP: Después de que se reproduzca la canción hasta el final, se repite la reproducción, empezando por el principio de la canción.

ONE SHOT: La reproducción se detiene cuando se llega al final de la canción. Cada vez que se golpea el pad se vuelve al principio de la canción y se empieza la reproducción.

Cuando se dispara/reproduce una canción ajustada al modo "LOOP" o "ONE SHOT", si dispara otra canción (desde un pad, también en el modo "LOOP" o "ONE SHOT") la última canción reproducida tendrá prioridad. No olvide que algunas "canciones" son muy cortas, unas pocas notas, o incluso un solo acorde. Así que las paradas "repentinas" pueden causar por accidente el disparo de una de estas canciones cortas. Siempre compruebe los ajustes Pad Pattern.

Si ha activado una canción cuyos ajustes de instrumentos sean diferentes, puede que el sonido se interrumpa durante un instante.

**El ajuste de canción "Tap"**

Los sonidos se reproducen en secuencia cada vez que se golpee el pad.

Si reproduce una canción ajustada a "LOOP" o "ONE SHOT" y reproduce una canción ajustada a TAP....puede utilizar/escuchar ambas al mismo tiempo.

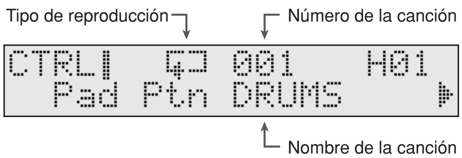
- Para ver las canciones que se pueden seleccionar aquí, consulte "Lista de canciones predefinidas" (p. 128).
- Para el tipo de reproducción de la canción, consulte p. 86.

NOTA

- Este ajuste no se puede realizar en modo GM (p. 100).
- Las interpretaciones utilizando la función Pad Pattern no se pueden grabar en los secuenciadores.

CONSEJO

- Puede seleccionar la categoría de la canción manteniendo pulsada [SHIFT] y presionando [INC/+] o [DEC/-].
- Puede previsualizar una canción manteniendo pulsado [SHIFT] y presionando [KIT].
- Para evitar que el sonido de un instrumento asignado a un pad se reproduzca, ajuste el "Level" del instrumento a "0" (KIT/INST/Level; p. 61).
- Puede obtener una respuesta más fuerte cuando golpee los pads volviendo a reproducir la canción con la velocidad de la canción cambiada (KIT/CONTROL/Pad Ptn Velo; p. 65).
- El TD-6 dispone de funciones auxiliares para la canción ajustada a One Shot Playback y Tap Playback.
  Para más detalles, consulte
  "Quick Play" (SONG/COMMON/Quick Play; p. 87),
  "Reset Time" (SONG/COMMON/Reset Time; p. 87), y
  "Tap Exc Sw (Tap Exclusive Switch)" (SONG/COMMON/Tap Exc Sw; p. 87).



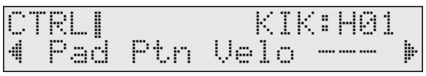

**Pad Ptn (Pad Pattern): OFF, 1–250**

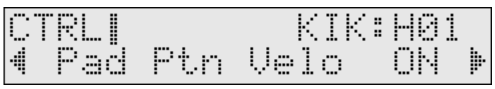
## Controla el "nivel" del patrón con la reproducción de dinámicas (Pad Pattern Velocity)

Cuando se interpreta con la función Pad Pattern, puede cambiar la velocidad utilizada para la reproducción según la fuerza de golpeo de los pads. Cuando está ajustado a "OFF," la canción se reproduce utilizando la velocidad especificada para la canción, independientemente de la fuerza de golpeo de los pads.

NOTA

- Este ajuste no se puede realizar en modo GM (p. 100).
- Cuando "Pad Ptn (Pad Pattern)" se ajusta a "OFF," se visualiza una línea horizontal ( --- ), y no se puede realizar este ajuste. Consulte la sección anterior y, después de seleccionar la canción, realice el ajuste.




**Pad Ptn Velo (Pad Pattern Velocity): OFF, ON**

## Pitch Control con la activación/desactivación del pedal de control charles para cada pad (Pitch Control Assign)

**Pitch Control** es una función que le permite cambiar la afinación de un instrumento asignado a un pad según el grado de pulsación del pedal de control charles. Al liberar el pedal el instrumento vuelve a su afinación original.

Aquí, active/desactive el ajuste Pitch Control para cada pad. Cuando está ajustado a "OFF," la afinación del instrumento permanece no cambiado.

El intervalo de cambios de afinación se envía en "PchCtrlRange (Pitch Control Range)" (KIT/COMMON/PchCtrlRange; p. 68).

CONSEJO

- Para evitar que el sonido del pedal charles se reproduzca cuando se pulsa el pedal charles, ajuste "Pedal HH Vol (Pedal Hi-Hat Volume)" a "0" (KIT/COMMON/Pedal HH Vol; p. 68).
- Para hacer que los cambios de afinación sean más suaves, ajuste "PdlDataThin (Pedal Data Thin)" a "1" o "OFF" (SETUP/MIDI COMMON/PdlDataThin; p. 99).

```
CTRL‖          KIK:H01
◀ Pitch Ctrl    OFF ▶
```

**Pitch Ctrl (Pitch Control Assign): OFF, ON**

## Número de nota MIDI para cada pad (Note Number)

En cada grupo de percusión, puede ajustar los números de nota MIDI para que cada pad los transmita/reciba.

Para charles, realice el ajuste sólo para el número de nota para charles abierto (el ajuste por defecto es 46 (A#2)). Con este ajuste, el charles cerrado (valor de ajuste inicial de 42 (F#2)) y el pedal charles (valor de ajuste inicial de 44 (G#2)) se cambian juntos con el ajuste de apertura.

NOTA

Este ajuste no se puede realizar en modo GM (p. 100).

CONSEJO

Cuando el número de nota de charles abierto se ajusta a "60 (C4)," el número de nota de charles cerrado pasa a ser"56 (G#3)" y el número de nota para el pedal charles "58 (A#3)."

Para información acerca de los ajustes originales del número de nota, consulte "Grupo de percusión Números de nota" (p. 125) en "Lista de grupos de percusión predefinidos."

```
CTRL‖          KIK:H01
◀ Note No. 36(C 2) ▶
```

**Note No. (Note Number): 0 (C -) –127 (G 9)**

### Hacer sonar un dispositivo MIDI externo tocando los pads conectados al TD-6

Especifica el número de nota MIDI (número de tecla en un teclado) transmitidos por el TD-6 cuando se golpean los pads.

Ajusta el número de nota del sonido que desee reproducir en un módulo de sonido externo o sampler.

### Utilizar un dispositivo de sonido MIDI externo para reproducir sonidos de parte del grupo de percusión del TD-6 (TD-6 Utilizado como un módulo de sonido)

Especifica el número de nota correspondiente al pad. Cuando el TD-6 recibe el número de nota especificado aquí, se reproduce el instrumento asignado al pad.

MEMO

En el TD-6, la parte del grupo de percusión y la parte de

percusión se pueden ajustar como Channel 10 simultáneamente.

Cuando ambas partes se ajustan a channel 10, también debería ajustar “CH10Priority (Channel 10 Priority)” para determinar si el instrumento (la parte del grupo de percusión) o el instrumento del grupo de percusión (la parte de percusión) que se debe reproducir cuando se recibe el número de nota (SETUP/MIDI COMMON/CH10Priorty; p. 99).

### Cuando se ajustan varios pads al mismo número de nota

Cuando se utiliza un dispositivo MIDI para reproducir grupos de percusión del TD-6, si se reciben números de nota superpuestos, sonará el instrumento asignado al pad conectado al número más bajo de disparo de entrada.

Cuando los números de nota para el parche y el borde se duplican, se reproduce el parche del instrumento.

Cuando se golpea el pad, se envía el número de nota ajustado para el pad.

NOTA

Cuando se asigna el mismo número de nota a más de un pad, “ * ” aparecerá en la pantalla de ajustes para el pad que no sonará aunque se reciba el número de nota.




CONSEJO

En la pantalla aparecerá lo siguiente cuando se especifique “38 (D2)” para el parche (H02) y para el borde (R02) de Trigger Input 2 (SNARE) y el parche (H04) para Trigger Input 4 (TOM1).

Parche para Trigger Input 2 (SNARE)




Borde para Trigger Input 2 (SNARE)




Parche para Trigger Input 4 (TOM1)




En este caso, cuando se reciba el número de nota 38 (D2), se reproducirá el instrumento asignado a HEAD de TRIGGER INPUT 2 (SNARE).

## MIDI Gate Time para cada pad (Gate Time)

Puede especificar, para cada pad, la longitud de tiempo que la nota se “mantendrá” durante la transmisión desde MIDI OUT.

Los módulos de sonido de percusión normalmente producen sonido sólo en respuesta a los mensajes “Note on” e ignoran los mensajes “Note off”. Sin embargo, el objetivo principal de los módulos de sonido o samplers es recibir los mensajes note-off que se transmiten y responder desactivando el sonido.

Con los ajustes originales, el ajuste Gate Time se ajusta con un valor mínimo, ya que muy probablemente el módulo de sonido no lo utilizará. Si un módulo de sonido recibe esta información como mientras recibe un mensaje Note OFF, el intervalo será demasiado corto, así que la mayoría de sonidos no se reproducirán (o puede que suenen como un sonido casi imperceptible). Para evitar este problema, ajuste un tiempo gate más largo para cada pad que se reproducirá.

NOTA

Este ajuste no se puede realizar en modo GM (p. 100).




**Gate Time: 0,1–8,0 seg. (intervalos de 0,1 segundos)**

# Ajustes generales del grupo de percusión (COMMON)

Realice los ajustes para cada grupo de percusión.

1. **Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**
   Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.
2. **Pulse [KIT], y [EDIT].**
   [KIT] y [EDIT] se iluminarán.
3. **Pulse [ ► ] para seleccionar "COMMON."**




4. **Pulse [ENTER ↵ ].**
5. **Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**




Parámetro a ajustar

6. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**




Valor

7. **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] para finalizar el procedimiento.**

## Volumen general del grupo de percusión (Master Volume)

Puede ajustar el volumen general del grupo de percusión mientras mantiene el equilibrio entre los pads. Cuánto más alto se ajuste el valor, más alto será el volumen. Con un ajuste de "0," no se produce ningún sonido.

CONSEJO

El balance del volumen entre los pads se ajusta en "Level" (KIT/INST/Level; p. 61).




**MasterVolume (Volumen maestro): 0–127**

## Ajustar el volumen del sonido del pedal charles (Pedal Hi-Hat Volume)

Para cada grupo de percusión, puede ajustar el volumen del sonido del pedal charles (cuando se pulsa el pedal de control charles). Cuánto más alto se ajuste el valor, más alto será el volumen. Con un ajuste de "0," no se produce ningún sonido.

MEMO

Defina el nivel del volumen de los otros pads con el ajuste "Level" (KIT/INST/Level; p. 61).




**Pedal HH Vol (Volumen del pedal charles): 0–15**

## Ajustar el intervalo para el control de la afinación con el pedal de control charles (Pedal Pitch Control Range)

Pitch Control es una función que le permite cambiar la afinación de un instrumento asignado a un pad según el grado de pulsación del pedal de control charles.
Al liberar el pedal el instrumento vuelve a su afinación original.
El grado en que cambiará la afinación cuando pulse el pedal de control charles se ajusta en incrementos de semitonos (medio intervalo) de -24 (menos dos octavas) a +24 (más dos octavas). Cuando se ajusta a "0," no se produce ningún cambio en la afinación.

☞

Pitch Control se activa/desactiva con el ajuste "Pitch Ctrl (Pitch Control)" (KIT/CONTROL/Pitch Ctrl; p. 66).

CONSEJO

- Para evitar que el sonido del pedal charles se reproduzca cuando se pulsa el pedal charles, ajuste "Pedal HH Vol (Pedal Hi-Hat Volume)" a "0" (KIT/COMMON/Pedal HH Vol; p. 68).
- Para hacer que los cambios de afinación sean más suaves, ajuste "PdlDataThin (Pedal Data Thin)" a "1" o "OFF" (SETUP/MIDI COMMON/PdlDataThin; p. 99).




**PchCtrlRange (Pedal de intervalo de control de la afinación): -24–+24**

## Dar nombre a un grupo de percusión (Kit Name)

Cada grupo puede recibir un nombre de hasta 8 caracteres.

Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para desplazar el cursor (un compás abajo) en el carácter que desee cambiar y pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el carácter.

CONSEJO

- Si mantiene pulsado [SHIFT] y presiona [INC/+] pasará dentro de la siguiente secuencia: alfabeto en mayúsculas → alfabeto en minúsculas → 0 → ! → espacio. Si mantiene pulsado [SHIFT] y presiona [DEC/-] pasará dentro de la siguiente secuencia en orden inverso:
- Si mantiene pulsado [SHIFT] y presiona [ ◄ ] se elimina el carácter que se encuentra en la posición del cursor y cierra el espacio resultante desplazando hacia delante los caracteres que lo proceden.
- Si mantiene pulsado [SHIFT] y presiona [ ► ] se inserta un en la posición del cursor y avanza los siguientes caracteres.

```
COMMON
◄ KitName[AcuStick]
```

### KitName (Nombre de grupo de percusión): 8 caracteres

Puede utilizar los siguientes caracteres.

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!#$%&"'^`_+-*/=<>()[]{},.:;?@¥→←|
```

espacio

## Copiar un grupo de percusión (COPY)

Puede copiar el instrumento, el ambiente, el ecualizador y el resto de ajustes en un grupo de percusión.
Al realizar esta operación se elimina el contenido del destino de copia, así que compruebe atentamente el contenido antes de realizar esta operación.

**1. Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**

Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.

**2. Pulse [KIT], y [EDIT].**

[KIT] y [EDIT] se iluminarán.

**3. Pulse [ ► ] para seleccionar "COPY."**

```
KIT
EDIT ◄ COPY ►
```

**4. Pulse [ENTER ↵ ].**

**5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el grupo de percusión fuente de copia.**

```
COPY
  Src P01 AcuStick ►
```

Número del grupo de percusión | Nombre del grupo de percusión

**6. Pulse [ ► ].**

Aparecerá la pantalla de selección del grupo de percusión destino de copia.

**7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el grupo de percusión destino de copia.**

```
COPY  [ENTER]/[EXIT]
◄ Dst U01 AcuStick
```

Número del grupo de percusión | Nombre del grupo de percusión

**8. Pulse [ENTER ↵ ].**

Pulse [EXIT] para cancelar la operación.

```
Are You Sure?
  [ENTER] / [EXIT]
```

**9. Pulse [ENTER ↵ ] para realizar la operación.**

Cuando haya terminado de copiar el grupo de percusión, aparecerá la pantalla Completed.

```
     Completed!
```

**10. Cuando termine la copia, pulse [KIT] para finalizar el procedimiento.**

### Src (Copy Source): P01–P99 (Factory Setting Drum Kits), U01–U99 (Drum Kits)

CONSEJO

Para recuperar los grupos de percusión originales, seleccione un grupo de percusión marcado con " P " como fuente de copia (P01–P99).

### Dst (Copy Destination): U01–U99 (Drum Kits)

## Recuperar los ajustes originales del grupo de percusión editado

Puede recuperar los grupos de percusión reconfigurados con las condiciones originales.

### Función Drum Kit Copy

Siga el procedimiento descrito en p. 69 para seleccionar un grupo de percusión marcado con “ P ” (P01–P99) como fuente de copia.

### Función Factory Reset

1. **Seleccione el grupo de percusión que desee que recupere sus condiciones originales.**
2. **Siga el procedimiento de Factory Reset (p. 79) para seleccionar “THIS DRUM KIT.”**

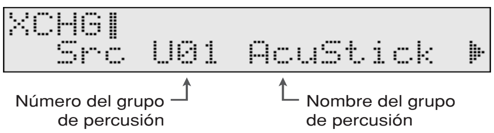
# Cambiar el orden de los grupos de percusión (EXCHANGE)

Puede cambiar (intercambiar) la posición de uno de los dos grupos de percusión.

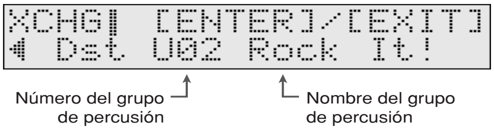
1. **Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**
   Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.
2. **Pulse [KIT], y [EDIT].**
   [KIT] y [EDIT] se iluminarán.
3. **Pulse [ ► ] para seleccionar “EXCHANGE.”**




4. **Pulse [ENTER ⏎ ].**
5. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el (primer) grupo de percusión a intercambiar.**




6. **Pulse [ ► ].**
7. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el (segundo) grupo de percusión a intercambiar.**




8. **Pulse [ENTER ⏎ ].**
   Pulse [EXIT] para cancelar la operación.




9. **Pulse [ENTER ⏎ ] para realizar la operación.**
   Cuando haya terminado de intercambiar los grupos de percusión, aparecerá la pantalla Completed.




10. **Cuando termine el intercambio, pulse [KIT] para finalizar el procedimiento.**

**Src (Exchange Source):**
**U01–U99 (Drum Kits)**

**Dst (Exchange Destination):**
**U01–U99 (Drum Kits)**

# Capítulo 2 Realizar los ajustes Pad y Trigger (SETUP/TRIG)

## Parámetros que se pueden ajustar aquí

**SETUP**

- TRIGGER BASIC (Ajustes de sensibilidad del pad) (p. 72
  - Trigger Type
  - Sensitivity
  - Threshold
  - Trigger Curve
  - Crosstalk Cancel
- TRIGGER ADVANCED (Ajustes detallados del pad) (p. 7
  - Scan Time
  - Retrigger Cancel
  - Mask Time
  - Rim Sensitivity

## Visualización de la pantalla

### Notación utilizada en la pantalla

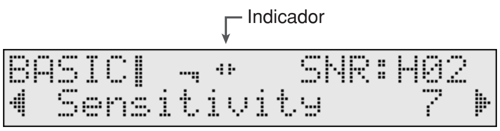
Los números de entrada de disparo y los nombres se indican en las pantallas de ajustes pad y trigger.

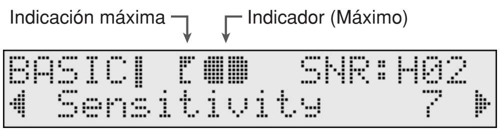



| Pantalla | Nombre | Pantalla | Nombre |
|---|---|---|---|
| KIK | KICK | T3 | TOM3 |
| SNR | SNARE | T4 | TOM4 |
| HH | HI-HAT | CR1 | CRASH1 |
| T1 | TOM1 | CR2 | CRASH2 |
| T2 | TOM2 | RD | RIDE |
| AUX | AUX | | |

### El indicador de entrada

El indicador de entrada aparece en las pantallas de ajustes pad y trigger como se muestra a continuación. Aparece una bandera cuando el indicador llega a su posición máxima ( → ).




## Seleccionar el tipo de pad (Trigger Type)

Para asegurarse de que el TD-6 recibe correctamente las señales enviadas desde los pads, asegúrese de especificar **trigger type** (el tipo de pads que se utiliza).

Ajuste todas las entradas de disparo como se describe a continuación.

Si ajustar el tipo de disparo permite que el TD-6 detecte automáticamente la fuerza que se utiliza para golpear los pads y evite los sonidos secundarios del pad (redisparo). También lo puede ajustar para los golpes de borde PD-80R y PD-120.

Después de realizar los ajustes de tipo de disparo, ajuste la sensibilidad del pad y realice otros ajustes según sea necesario.

MEMO

Cuando ajuste Trigger Type, los siguientes parámetros se ajustarán automáticamente con los valores más eficientes.

Se deberían ajustar según sea necesario para que coincidan con el estado actual de la configuración y el ambiente en que se utilizan.

**Basic Trigger Parameter**
**(SETUP/TRIG BASIC; p. 72)**

- Sensitivity
- Threshold
- TrigCurve

**Advanced Trigger Parameter**
**(SETUP/TRIG ADVNCD; p. 74)**

- Scan TIme
- Retrig Cancel
- Mask Time
- Rim Sens

Para los valores más adecuados para cada tipo de disparo, consulte p. 36.

**1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**

[EDIT] se iluminará.

**2. Pulse [ ► ] para seleccionar "TRIG BASIC."**




2

**3. Pulse [ENTER ↵ ].**

```
BASIC▌       KIK:H01
  TrigTyp       KD7 ▶
```

**4. Golpee el pad que desee ajustar.**

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.

**MEMO**

Este ajuste se aplica al parche y al borde.

**5. Encuentre el tipo de disparo para el pad que utilice desde el siguiente diagrama.**

| Pad | Trigger Type | Pad | Trigger Type |
|---|---|---|---|
| PD-5 | PD7/9 | CY-6 | CY6 |
| PD-6 | PD6 | CY-12H | CY Type |
| PD-7 | PD7/9 | CY-14C | CY Type |
| PD-9 | PD7/9 | CY-15R | CY Type |
| PD-80 | PD80/100 | KD-5 | KD7 |
| PD-80R | PD80R | KD-7 | KD7 |
| PD-100 | PD80/100 | KD-80 | KD Type |
| PD-120 | PD120 | KD-120 | KD Type |

**CONSEJO**

- Utilice el ajuste “AcDrTrig” cuando utilice la percusión acústica para hacer sonar el TD-6. Para más información, consulte “Utilizar el TD-6 con disparos acústicos” (p. 76).
- Cuando utilice un pad de otro fabricante, primero seleccione “PD7/9” e intente reproducir el pad. (Para un kick, seleccione “KD Type.”) Si, con este ajuste, la fuerza de golpeo del pad no produce un volumen estable, intente un ajuste de “P1.” Un ajuste de “P2” aún será más estable, pero como Scan Time (p. 69) será incluso más largo, el intervalo desde que se golpea el pad hasta que se escucha el sonido será ligeramente (unos 0,003 segundos) más largo, o será difícil obtener cambios basados en la reproducción de dinámicas. Los ajustes “Other 1" y “Other 2" son para utilizar con pads con formas de onda de salida de disparo que tienen un ataque lento.

**NOTA**

Puede que no haya mejoras en las condiciones cuando se utilicen pads que no sean de Roland, incluso después de cambiar los ajustes de parámetro de disparo. Para una mayor expresión en la interpretación, recomendamos que utilice los pads de Roland.

**6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**

```
BASIC▌       KIK:H01
  TrigTyp       KD7 ▶
```

Valor

**7. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] o [SONG] para finalizar el procedimiento.**

**TrigTyp (Tipo de disparo):**
**PD6, PD7/9, PD-80/100, PD80R, PD120, KD7, KD Type, CY6, CY Type, Other 1, Other 2, AcDrTrig**

## Ajustar la sensibilidad del pad y otros ajustes (TRIGGER BASIC)

Puede realizar ajustes más detallados para el tipo de pad y la sensibilidad.

Los siguientes parámetros (Parámetros Basic Trigger excepto “Xtalk Cancel”) se ajustan automáticamente con los valores más eficientes para cada pad cuando selecciona “TrigTyp (Tipo de disparo)” (SETUP/TRIG BASIC/TrigTyp; p. 71).

Realice los ajustes para el parámetro según sea necesario.

**1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**

[EDIT] se iluminará.

**2. Pulse [ ► ] para seleccionar “TRIG BASIC.”**

```
SET▌           KIK:H01
UP ▌◀ TRIG BASIC    ▶
```

**3. Pulse [ENTER ↵ ].**

**4. Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**

```
BASIC▌       KIK:H01
◀ Sensitivity     8 ▶
```

Parámetro a ajustar

**5. Golpee el pad que desee ajustar.**

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado y el indicador de entrada fluctuará.

**6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**

```
BASIC▌       KIK:H01
◀ Sensitivity     8 ▶
```

Valor

**7. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] o [SONG] para finalizar el procedimiento.**

## Ajustar la sensibilidad del pad (Sensitivity)

Ajusta la sensibilidad del pad para regular la respuesta del pad. Los ajustes superiores generan una sensibilidad superior, de forma que el pad producirá un volumen más alto aunque se golpee suavemente.

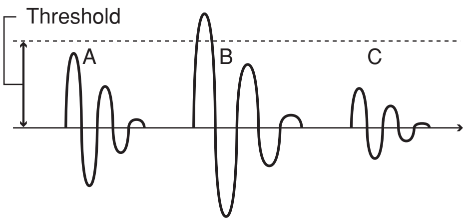
Ajuste el valor “Sensitivity” para que el golpe más fuerte haga que el indicador de entrada (p. 71) llegue casi hasta el nivel máximo.




**Sensitivity: 1–16**

## Ajustar los niveles mínimos de los pads (Threshold)

Este ajuste permite que se reciba una señal de disparo sólo cuando se golpea el pad con una fuerza superior a la especificada. Se puede utilizar para evitar que un pad suene en respuesta a vibraciones ajenas de otro pad. En el siguiente ejemplo, B sonará pero ni a A ni C lo harán.




Cuando se ajusta a un valor superior, no se produce ningún sonido cuando el pad se toca ligeramente.

Aumente gradualmente el valor “Threshold” mientras se golpea el pad. Compruébelo y ajústelo en consecuencia. Repita este proceso hasta obtener el ajuste ideal para su estilo de interpretación.




**Threshold: 0–15**

## Ajusta como la reproducción de dinámicas cambia el volumen (Trigger Curve)

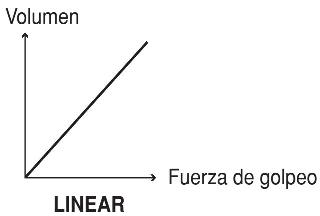
Este ajuste le permite controlar la relación entre la velocidad (fuerza de golpeo) y cambios en el volumen (la curva dinámica.) Ajuste esta curva hasta que la respuesta tan natural como sea posible.




**TrigCurve (Curva de disparo):**
**LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2**

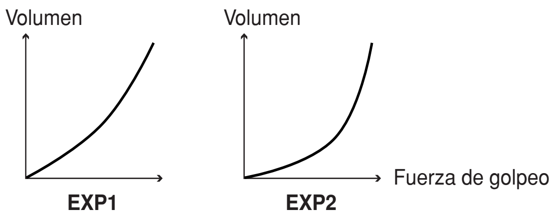
**LINEAR:**

Se trata del ajuste estándar. Produce la correspondencia más natural entre la fuerza de golpeo y el cambio de volumen.



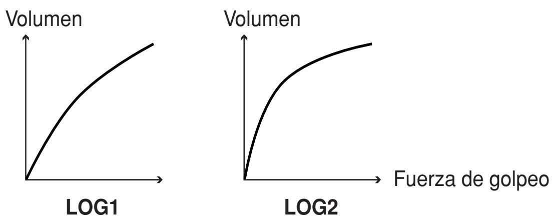

**EXP1,EXP2:**

Comparada con LINEAR, un golpe fuerte producirá un cambio más importante.



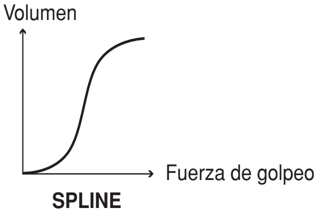

**LOG1,LOG2:**

Comparada con LINEAR, un golpe suave producirá un cambio más importante.



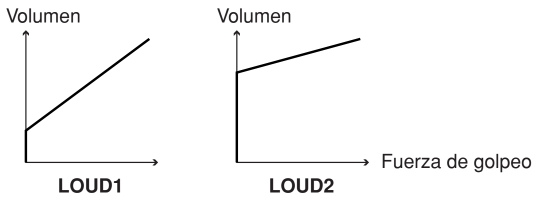
**SPLINE:**

Se realizan cambios bruscos en respuesta a la fuerza utilizada para golpear el pad.




**LOUD1, LOUD2:**

Los cambios realizados como respuesta a una fuerza de golpeo son menores, manteniendo un nivel de volumen con el que es fácil tocar. Cuando se utilizan disparos de percusión, estos ajustes ayudan a mantener niveles estables.




## Eliminar la diafonía entre los pads (Crosstalk Cancel)

Cuando se instalan dos pads en el mismo soporte, la vibración que se produce al golpear uno puede desencadenar el sonido desde otro pad inintencionadamente (Esto se conoce como **diafonía**.) Puede evitar este problema ajustando Crosstalk Cancel en el pad que no desee que suene.

Si el valor está ajustado demasiado alto, cuando se tocan dos pads simultáneamente, el que se golpee más suavemente no sonará. Así que vaya con cuidado y ajuste este parámetro al valor mínimo necesario para evitar la diafonía. Con un ajuste a “OFF,” la prevención de diafonía no funciona.

CONSEJO

En algunos casos, puede evitar la diafonía entre dos pads conectados incrementando la disancia entre los pads.

**Ejemplo:**
**Al golpear un pad de caja, también suena el plato charles**

Ajuste “Xtalk Cancel (Crosstalk Cancel) para el pad que se utiliza para charles al golpear el pad de caja. Al golpear el pad de caja, aumente el ajuste “CROSSTALK” para el pad de plato charles de “OFF” pasando por “20,” “25.”.. hasta que no se produzca la diafonía. Cuando se aumenta el volumen, el pad de plato charles será menos propenso a recibir diafponía de otros pads.

CONSEJO

La pantalla de ajustes del pad no se conmuta cuando “Note Chase” está ajustada a “OFF” (SETUP/MIDI COMMON/Note Chase; p. 59, p. 98).




**Xtalk Cancel (Crosstalk Cancel)**
**OFF, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80**

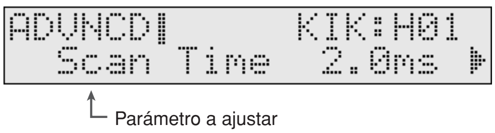
## Afinar los ajustes de los parámetros de disparo (TRIGGER ADVANCED)

Los siguientes parámetros (Parámetros de disparo avanzado) se ajustan automáticamente con los valores más eficientes para cada pad cuando seleccione TRIGGER TYPE (SETUP/TRIG BASIC/TrigTyp; p. 71), y no precisan de ajustes, excepto si se producen los problemas que se comentan a continuación.

1. **Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**
   [EDIT] se iluminará.
2. **Pulse [ ► ] para seleccionar “TRIG ADVNCD.”**




3. **Pulse [ENTER ].**
4. **Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**



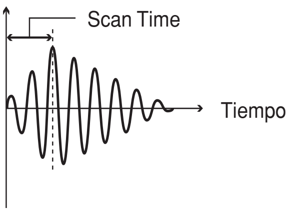

5. **Golpee el pad que desee ajustar.**
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado y el indicador de entrada fluctuará.
6. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**




7. **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] o [SONG] para finalizar el procedimiento.**

## Ajustar el tiempo de detección de la señal de disparo (Scan Time)

Como el aumento de tiempo de la forma de onda de la señal de disparo puede variar ligeramente según las características de cada pad o del disparo de percusión acústica (captura de percusión), los golpes idénticos (velocidad) pueden producir sonidos con volúmenes diferentes. Si esto se produce, puede ajustar el "SCAN TIME" para que la velocidad de reproducción se detecte de forma más precisa.
Cuando el valor se ajusta más alto, el tiempo que se tarda a reproducir el sonido se incrementa.




### Realizar los ajustes

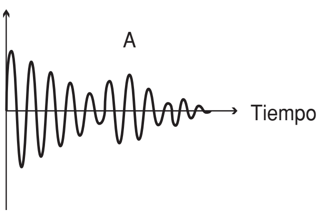
Mientras reproduzca repetidamente el pad con una fuerza constante, aumente gradualmente el valor Scan Time de 0 msec, hasta que el volumen resultante estabilice el nivel más alto. Con este ajuste, realice gopes suaves y fuertes y asegúrese de que el volumen cambia adecuadamente.




**Scan Time: 0–4.0 (ms) (pasos de 0,1ms)**

## Detectar la atenuación de la señal de disparo y cancelar el disparo incorrecto (Retrigger Cancel)

Reproducir pads de percusión y otros dispositivos con disparos de percusión acústicas disponibles en el mercado puede generar formas de onda alteradas, que también puede producir sonidos inadvertidos en el punto A en la siguiente figura.




Esto se produce especialmente a la caída de la forma de onda. Retrigger Cancel detecta esta distorsión y evita que se produzca un doble disparo.

Aunque al ajustarlo a un valor alto evita que se produzca un doble disparo, es fácil que se omitan sonidos cuando se toca muy rápido (redobles etc.). Ajústelo al valor mínimo posible asegurándose que no se producen disparos dobles.

CONSEJO

También puede evitar este problema de disparos dobles con el ajuste Mask Time. Mask Time no detecta señales de disparo si se producen dentro de un periodo de tiempo específico después de recibir la señal de disparo anterior. Retrigger Cancel detecta la atenuación del nivel de señal de disparo y dispara el sonido después de determinar internamente las señales de disparo que se generan realmente cuando se golpea el parche, suprimiendo las otras señales de disparo falsas que no necesitan ningún disparo de sonido.

### Realizar los ajustes

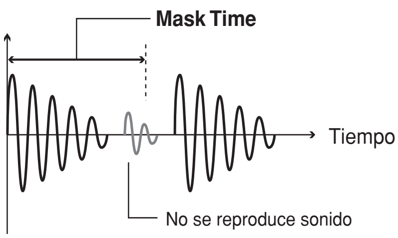
Golpeando el pad repetidamente, aumente el valor "Retrig Cancel" hasta que no se produzca ningún disparo doble.




**Retrig Cancel (Retrigger Cancel): 1–16**

## Evitar los disparos dobles (Mask Time)

En un pad de bombo, por ejemplo, si el mazo rebota y golpea otra vez inmediatamente después—o, como la percusión acústica si deja el mazo del bombo en el parche—puede hacer que un solo golpe "haga un doble disparo" (dos sonidos en vez de el que se pretendía). El ajuste Mask Time le ayuda a evitar estos problemas. Cuando se golpea el pad, todas las señales de disparo adicionales que se produzcan dentro del "MASKTIME" especificado (0–64 msec) se ignorará.
Cuando se ajusta a un valor alto, es más fácil que los sonidos de omitan cuando el bombo se golpea rápidamente en una sucesión rápida. Ajústelo al valor más bajo posible.




CONSEJO

Si se producen dos o más sonidos cuando golpee el parche una sola vez y ajuste Retrigger Cancel.

#### Realizar los ajustes

Mientras esté en el pad utilizado para bombo, aumente el valor“Mask Time” hasta que no rebote más (los sonidos producidos por el rebote del mazo).




**Mask Time: 0–64ms (intervalos de 4ms)**

## Ajustar la sensibilidad del borde en el PD-120 y en el PD-80R (Rim Sens)

**Cuando se utiliza un PD-80R o un PD-120 para TRIGGER INPUT 2 (SNARE)**, puede ajustar la sensibilidad del borde. Si lo ajusta a un valor superior es más fácil obtener sonidos de borde. Cuando está ajustado a “OFF,” al golpear el borde se produce un sonido en el parche del instrumento. Si incrementa el valor excesivamente puede hacer que el borde del instrumento también suene cuando se golpea el parche.

**NOTA**

- Esto sólo se puede ajustar cuando Trigger Input 2 “Trigger Type (Trig Type)” está ajustado a “PD80R” o a “PD120” (SETUP/TRIG BASIC/Trig Type; p. 71).
- Cuando el tipo de disparo está ajustado diferente a “PD80R” o “PD120,” o cuando se selecciona una entrada de disparo diferente a Trigger Input 2, aparecerá una línea horizontal ( ––– ) y no podrá realizar este ajuste.




- No puede ajustar la sensibilidad del borde del PD-7 y del PD-9. El borde y el parche utilizan los mismos valores.




**Rim Sens (Rim Sensitivity): OFF, 1-15**

# Utilizar el TD-6 con disparos acústicos

Primero, añada un disparo de percusión acústica disponible en el mercado en la percusión acústica. Cuando termine, realice los siguientes ajustes.

1. **Ajuste el tipo de disparo a “AcDrTrig.” (SETUP/TRIG BASIC/Trig Type; p. 71)**
2. **Ajuste “Threshold” a “0” como valor de referencia. (SETUP/TRIG BASIC/Threshold; p. 73)**
3. **Ajuste“TrigCurve (Trigger Curve)” a “LINEAR” como valor de referencia. (SETUP/TRIG BASIC/TrigCurve; p. 73)**
4. **Ajuste “Sensitivity.” (SETUP/TRIG BASIC/Sensitivity; p. 73)**
5. **Ajuste “Scan Time.” (SETUP/TRIG ADVNCD/Scan Time; p. 75)**
   Golpee el parche varias veces con la misma fuerza y ajuste este parámetro si el volumen es desigual.
6. **Ajuste “Retrig Cancel (Retrigger Cancel).” (SETUP/TRIG ADVNCD/Retrig Cancel; p. 75)**
   Esto evita que varias notas suenen cuando se golpea una vez un parche (principalmente una caja o un timbal).
7. **Ajuste “Mask Time.” (SETUP/TRIG ADVNCD/Mask Time; p. 75)**
   En un bombo, esto evita que suenen dos sonidos en vez de “uno.”
8. **Ajuste “Xtalk Cancel (Crosstalk Cancel).” (SETUP/TRIG BASIC/Xtalk Cancel; p. 74)**
   Evita que otros instrumentos con disparos de percusión suenen cuando se golpea un parche que tenga un disparo de percusión añadido. Si el valor está ajustado demasiado alto, cuando se tocan dos pads simultáneamente, el que se golpee más suavemente no sonará. Ajústelo al valor más bajo posible.
9. **Ajuste “Threshold.” (SETUP/TRIG BASIC/Threshold; p. 73)**
   Si las notas suenan inintencionadamente incluso después de realizar el ajuste “CROSSTALK”, ajuste “THRESHOLD.” Si lo ajusta a un valor demasiado alto se evitará que se produzcan sonidos cuando se golpea un pad ligeramente. Ajústelo al valor más bajo posible.
10. **Ajuste “TrigCurve (Trigger Curve).” (SETUP/TRIG BASIC/TrigCurve; p. 73)**
    Si las modificaciones en las reproducciones de dinámicas no producen un cambio natural en el volumen del instrumento TD-6, ajuste este parámetro.

# Capítulo 3 Ajustes generales para el TD-6 (SETUP/UTILITY, Factory Reset)

## Parámetros que se pueden ajustar aquí

**SETUP**

- UTILITY (Ajustes generales) (p. 77)
  - LCD Contrast
  - Percussion Part Level
  - Backing Level
  - Mute
  - Master Tune
  - Preview Velocity
  - Available Memory
- Factory Reset (Restaurar los ajustes originales) (p. 79)

## Definir los Ajustes generales (UTILITY)

Ajustes generales aplicables al TD-6.

**1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**

[EDIT] se iluminará.

```
SET|
UP |   UTILITY      ▶
```

**2. Pulse [ENTER ↵ ].**

**3. Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**

```
UTILITY|
  LCD Contrast    8 ▶
```

Parámetro a ajustar

**4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**

```
UTILITY|
  LCD Contrast    8 ▶
```

Valor

**5. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] o [SONG] para finalizar el procedimiento.**

## Ajuste del contraste de la pantalla (LCD Contrast)

El contraste de la pantalla está muy influido por la situación del TD-6 y la iluminación de la habitación donde éste se encuentra. Ajuste este parámetro cuando sea necesario. Un valor más alto provoca una pantalla más brillante.

```
UTILITY|
  LCD Contrast    8 ▶
```

**LCD Contrast: 1–16**

## Control del volumen de la parte de percusión (Percussion Part Level)

Esto ajusta el volumen de la parte de percusión.
Si aumenta el valor se incrementará el volumen. Con un ajuste de "0," no se produce ningún sonido.

NOTA

- Este ajuste no se puede realizar en modo GM (p. 100).
- Este ajuste de volumen se aplica a todas las canciones. Incluso cuando se cambian las canciones, el ajuste no cambia.

CONSEJO

El nivel de volumen de la parte del grupo de percusión se ajusta en el "MasterVolume" (Master Volume) (KIT/COMMON/MasterVolume; p. 68).

```
UTILITY|
◀ PercPrtLevel 100 ▶
```

**PercPrtLevel (Percussion Part Level): 0–127**

## Control de volumen de los instrumentos de acompañamiento (Backing Level)

Esto ajusta el nivel de volumen de las partes de acompañamiento(partes 1-4).

Si aumenta el valor se incrementará el volumen. Con un ajuste de “0,” no se produce ningún sonido.

NOTA

- Este ajuste no se puede realizar en modo GM (p. 100).
- Este ajuste de volumen se aplica a todas las canciones. Incluso cuando se cambian las canciones, el ajuste no cambia.

CONSEJO

- El nivel de volumen de la parte del grupo de percusión se ajusta en el “MasterVolume” (Master Volume) (KIT/COMMON/MasterVolume; p. 68).
- Ajuste el nivel de volumen de cada parte para corregir el balance de volumen entre las partes (SONG/PART/Level; p. 89).
- Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione [SONG] para pasar a esta pantalla.

```
UTILITY
◄ BackingLevel 100 ►
```

**BackingLevel (Nivel de acompañamiento): 0–127**

## Partes mudas de una canción (Mute)

Seleccione la parte enmudecida cuando se pulsa [PART MUTE]. [PART MUTE] se iluminará mientras el enmudecimiento tiene efecto.

NOTA

Este ajuste no se puede realizar en modo GM (p. 100).

CONSEJO

Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione [PART MUTE] para pasar a esta pantalla.

MEMO

- Este ajuste permanece efectivo aunque se cambien las canciones y que se toque el TD-6 usando datos de un dispositivo externo MIDI.
- Todos los instrumentos de percusión en las canciones predefinidas (excepto para la canción predefinida #1 “DRUMS”) se graban en la parte de percusión.
- Los números de nota para los instrumentos de percusión enmudecidos están predeterminados y no se pueden cambiar. Para más información acerca de los nombres de las canciones, consulte la sección “Lista de grupos de percusión predefinidos” (p. 124).
- Las interpretaciones usando el TD-6 y pads son grabadas como una parte del grupo de percusión.

```
UTILITY
◄ Mute     SongDrum ►
```

**Mute:**
**SongDrum, SongDrm/Prc, UserDrmPart, Part1, Part2, Part3, Part4, Part1-4**

**SongDrum:**
Sólo enmudece los instrumentos de percusión en la parte de percusión (los instrumentos de percusión todavía suenan). Es conveniente cuando se interpreta con canciones predefinidas.

**SongDrm/Prc:**
Enmudece todas las partes de instrumentos de percusión.

**UserDrmPart:**
Enmudece la interpretación grabada con la parte del grupo de percusión. Esto es conveniente cuando quiere interpretar con canciones que haya grabado usted mismo.

**Part1, Part2, Part3, Part4:**
Las partes individuales están enmudecidas.

**Part1-4:**
Enmudece todas las partes 1-4.

## Afinar el TD-6 (Master Tune)

Afina las partes 1–4 como un todo.

La afinación de referencia es 440.0 Hz.

MEMO

La afinación del grupo de percusión y los instrumentos de la parte de percusión no queda afectada por este ajuste.

```
UTILITY
◄ MasterTune 440.0 ►
```

**MasterTune (afinación Master):**
**415.3–466.2 (Hz) (intervalos de 0.1 Hz)**

## Control de volumen predefinido (Velocidad predefinida

Esto ajusta la velocidad usada cuando un instrumento está predefinido.
Si aumenta el valor se incrementará el volumen. Con un ajuste de “0,” no se produce ningún sonido.

```
UTILITY
◄ Preview Velo  90 ►
```

**Velocidad predefinida: 0–127**

## Comprobar la cantidad de memoria restante (memoria disponible)

Puede comprobar la cantidad de memoria disponible.

```
UTILITY
◄ AvailMemory 100%
```

**AvailMemory (memoria disponible): 0–100%**

# Recuperar los ajustes originales (Factory Reset)

Esto restaura los ajustes de los instrumentos y el pad, los datos de la canción, y otra información guardada en el TD-6 a los ajustes originales.

NOTA

Todos los datos y ajustes guardados en el TD-6 se pierden al realizar esta operación. Use la operación de “volcado general” para guardar datos esenciales y ajustes a un dispositivo MIDI externo (SETUP/BULK DUMP/Bulk Dump; p. 103).

CONSEJO

Cuando[SHIFT] y [EDIT (SETUP)] se mantienen pulsados cuando la unidad está activada, pasa a la pantalla Factory Reset. Cuando realice Factory Reset, lea desde el paso **4**.

**1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**

[EDIT (SETUP)] se iluminará.

**2. Pulse[ ► ] para seleccionar “FactoryReset”**

```
SET
UP  ◄ FactoryReset
```

**3. Pulse [ENTER ↵ ].**

Aparecerá la pantalla Factory Reset.

**4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el parámetro que quiere restaurar a los ajustes originales.**

```
F RST [ENTER]/[EXIT]
Reset             ALL
```

Valor

**5. Pulse [ENTER ↵ ].**

Pulse [EXIT] para cancelar la operación.
Aparecerá la pantalla de confirmación.

```
Are You Sure?
  [ENTER] / [EXIT]
```

**6. Si está preparado para proceder, pulse [ENTER ↵ ], y se ejecutará la operación Factory Reset.**

**7. Cuando se termine el Factory Reset, aparecerá la pantalla Completed.**

```
     Completed!
```

### Definir (Factory Reset)
### ALL, THIS DRUM KIT, ALL DRUM KITS, ALL SONGS

**ALL:**

Todos los ajustes internos serán restaurados a los ajustes originales.

**THIS DRUM KIT:**

Sólo los ajustes para el grupo de percusión seleccionado se restaurarán a los ajustes originales.

**THIS DRUM KIT:**

Los ajustes para todos los grupos de percusión internos del TD-6 se restaurarán en los ajustes originales

**ALL SONGS:**

Todos los datos internos de canciones del TD-6 se restaurarán en los ajustes originales.

# Capítulo 4 Ajustar el metrónomo (Click Edit)

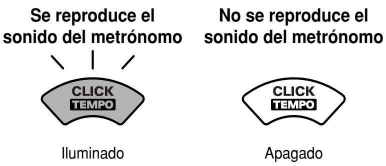
### Parámetros que se pueden ajustar aquí

**CLICK (Ajustes del sonido del metrónomo)**

- Click Level
- Time Signature
- Interval
- Inst
- Pan
- Play Count In
- Rec Count In

## Activar/desactivar el metrónomo (Click)

Puede activar/desactivar el sonido del metrónomo pulsando [CLICK]. [CLICK] se ilumina, y el sonido del metrónomo se empieza a reproducir.




NOTA

Este ajuste no se puede realizar en modo GM (p. 100).

## Ajuste de tempo (Tempo)

Para cada canción seleccionada el tempo del metrónomo cambia al tempo especificado para esa canción.

1. **Pulse [CLICK].**
   [CLICK] se ilumina, y el sonido del metrónomo se empieza a reproducir.
2. **Mantenga pulsado [SHIFT], y presione [CLICK (TEMPO)].**
   La pantalla “TEMPO” aparece.

```
TEMPO
        ♩ = 124
```

3. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el tempo.**
4. **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el procedimiento.**
   La pantalla “TEMPO” desaparece.

```
TEMPO
        ♩ = 124
```

**TEMPO 20–260**

## Ajustar la manera cómo suena el metrónomo

Ajustando esto determina como suena el metrónomo, volumen, tipo de compás etc.

1. **Compruebe que [EDIT] no esté iluminado.**
   Si se ilumina, pulse [KIT] o [SONG] para que se apague.
2. **Pulse [CLICK].**
   [CLICK] se ilumina, y el sonido del metrónomo se empieza a reproducir.
3. **Pulse [EDIT].**
4. **Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**

```
CLICK
  Click Level   100 ▸
```

Parámetro a ajustar

5. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**

```
CLICK
  Click Level   100 ▸
```

Valor

6. **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] o [SONG] para finalizar el procedimiento.**

### Ajuste de volumen (Click Level)

Ajusta el volumen del sonido de metrónomo. Si aumenta el valor se incrementará el volumen. Con un ajuste de “0,” no se produce ningún sonido.

```
CLICK
  Click Level   100 ▸
```

**Nivel del metrónomo: 0–127**

## Ajustar el tipo de compás (Time Signature)

Especifíca el tipo de compás del sonido del metrónomo.Cuando el numerador está fijado “0,” no se añade acento al primer tiempo. El sonido del click del metrónomo, suena entonces a un volumen fijado.

**NOTA**

No es posible cambiar el tipo de compás del click del metrónomo cuando una canción se está reproduciendo. El click del metrónomo corresponde al tipo de compás de la canción.

```
CLICK
◄ Time Sig      4/4 ►
```

**Time Sig (Time Signature):**
**0–13/2, 0–13/4, 0–13/8, 0–13/16**

## Ajustar el intervalo (Interval)

Ajustar como se reproduce el sonido (Interval).

```
CLICK
◄ Interval      1/4 ►
```

**Interval:**
**1/2 (blanca), 3/8 (negra punteada),**
**1/4 (negra), 1/8 (corchea),**
**1/12 (12ª nota), 1/16 (semicorchea)**

## Seleccionar el sonido del metrónomo (Inst)

Es posible seleccionar el click del metrónomo. Cuando el parámetro se ajusta en “VOICE,” el sonido del metrónomo se convierte en una voz humana.

```
CLICK
◄ Inst        VOICE ►
```

**Inst:**
**VOICE, CLICK, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, TALKING DRM, MARACAS, CABASA, CUICA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL**

## Posición del estéreo (Pan)

Se puede localizar el click del metrónomo dentro del campo sónico.

**NOTA**

El efecto ajustado aquí sólo se acciona cuando se conecta en estéreo.

```
CLICK
◄ Pan        CENTER ►
```

**Pan L15–Center–R15**

**L15:** El sonido se sitúa en el extremo izquierdo.
**CENTER:** Sitúa el sonido en el centro.
**R15:** El sonido se sitúa en el extremo derecho.

## Insertar una claqueta antes de la reproducción o grabación (Reproducir claqueta, grabar claqueta)

Se puede insertar un sonido de claqueta (click) antes que empiece la grabación o reproducción de una canción.

```
CLICK
◄ PlyCountIn    OFF ►
```

**PlyCountIn (Reproducir claqueta)**
**OFF, 1MEAS, 2MEAS**

```
CLICK
◄ RecCountIn 1MEAS
```

**RecCountIn (Grabar claqueta)**
**OFF, 1MEAS, 2MEAS**

**OFF:**
La reproducción/grabación empezará sin una claqueta.

**1MEAS:**
La reproducción/grabación empezará después de una claqueta de un compás.

**2MEAS:**
La reproducción/grabación empezará después de una claqueta de dos compases.

# Capítulo 5 Editar canciones (SONG Edit)

## Parámetros que se pueden ajustar aquí

**SONG**

- COMMON (Ajustes generales) (p. 86)
  - Tempo
  - Play Type
  - Quick Play
  - Reset Time
  - Tap Exclusive Switch
  - Song Lock
  - Song Name
- PART (Ajustes del pad) (p. 88)
  - Percussion Set/Inst
  - Level
  - Pan
  - Ambience Send Level
  - Bend Range
- COPY (Copiar canciones) (p. 90)
- DELETE (Eliminar canciones) (p. 91)
- ERASE (Borrar canciones) (p. 92)

## Acerca de canciones y la pantalla Song

### Acerca de las canciones

El secuenciador del TD-6 organiza la música en seis partes. La parte del grupo de batería se utiliza para grabar/reproducir lo que se toque en los pads. Además, la Parte 1, Parte 2, Parte 3, y Parte 4 son las cuatro partes de acompañamiento instrumental (partes de acompañamiento), y existe otra parte de percusión. La interpretación colectiva de estas seis partes se denomina **canción**.

NOTA

No se puede usar el secuenciador en el modo GM (p. 100).

### Canciones predefinidas (Internas) (Canciones 1–150)

Lo que deberían tocar las distintas partes ya ha sido grabado. Las interpretaciones en Patrones predefinidos no se pueden cambiar, borrar, o grabar. Estas canciones se utilizan para acompañamientos durante practicas de batería, o para interpretaciones en directo.

MEMO

Las interpretaciones de percusión en las canciones predefinidas (excepto para song #1 “DRUMS”) se graban en la parte de percusión.

#### Utilizar canciones predefinidas

No es posible grabar ningún cambio efectuado en los ajustes de las canciones predefinidas. Mientras que puede efectuar cambios temporales a estos ajustes, estos se aplican de nuevo en los ajustes ya seleccionados para dicha canción predefinida cuando otra canción está seleccionada.
Además, no se puede editar o grabar canciones predefinidas.

- Lo siguiente aparecerá en la pantalla cuando intente cambiar los ajustes. Pulse [EXIT] para cancelar el mensaje

```
Changes Not Saved!
Preset Song! [EXIT]
```

- Se mostrará lo siguiente cuando pulse [REC ● ] con una canción predefinida seleccionada y seleccione una nueva canción de usuario automáticamente.

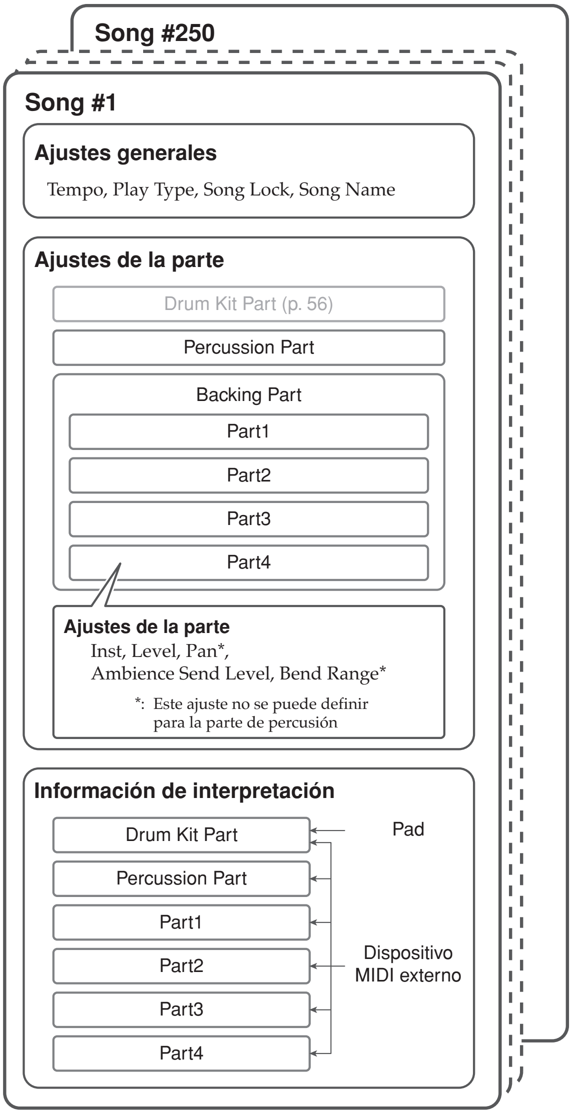
```
New User Song
  Selected!
```

Cuando quiera cambiar, editar, o grabar cualquier ajuste de canción predefinida, cópielos a una canción de usuario (p. 90). Cuando se modifiquen los ajustes de canción de usuario, se guardan automáticamente los cambios.



### Canciones de usuario (Canciones 151-250)

Éstas son canciones que se pueden grabar y editar. Puede grabar interpretaciones exactamente como estaban reproducidas utilizando los pads o un teclado MIDI externo (Realtime Recording; p. 93). Los cambios en los ajustes de las canciones de usuario se guardan automáticamente.

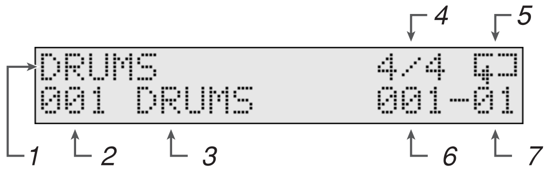



MEMO

Sólo se graba la información de interpretación a la parte del grupo de batería.
Cuando se reproduce la canción, se usan los ajustes de los instrumentos y efectos etc. del grupo de percusión seleccionado.

## Acerca de la pantalla Song

La pantalla que aparece cuando se pulsa [SONG] se llama pantalla Song.




### 1 Song Category

Muestra la categoría de la canción seleccionada actualmente.

### 2 Song Number

Muestra el número de la canción seleccionada actualmente.

### 3 Song Name

Muestra el nombre de la canción seleccionada actualmente.

### 4 Beat

### 5 Ajuste Playback Method (p. 86)

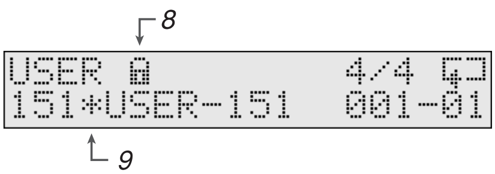
Indica el tipo de reproducción de la canción.

### 6 Measure Number

Indica el número de compás actual. Si pulsa [PLAY ►] empieza la reproducción desde el principio del compás indicado aquí.

### 7 Beat

Indica el número de tiempo actual.




### 8 Ajuste Song Lock

" 🔒 " aparece con las canciones de usuario que tienen Song Lock (p. 87) ajustado a "ON."

### 9 New User Song

" * " indica una nueva canción de usuario.

5

# Seleccionar una canción

Los ajustes de la parte cambian cuando se selecciona una canción.

Para ver qué canciones se pueden seleccionar aquí, consulte "Lista de canciones predefinidas" (p. 128).

## Seleccionar de una categoría (Song Category)

Seleccione las canciones buscando los nombres de categoría.

1. **Pulse [SONG].**
   [SONG] se ilumina, y aparecerá la pantalla SONG.




2. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar la categoría de la canción.**

**SONG CATEGORY:**
**DRUMS, ROCK, METAL, BALLAD, R&B, BLUES, POPS, R&R, COUNTRY, JAZZ, FUSION, DANCE, REGGAE, LATIN, BRAZIL, BASICPTN, LOOP, 1SHOT, TAP, USER**

## Seleccionar una canción (Song)

1. **Pulse [SONG].**
   [SONG] se ilumina, y aparecerá la pantalla SONG.




2. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar la canción.**

**SONG: 1–250**

# Reproducir una canción

1. **Seleccione la canción que desea reproducir (párrafo anterior).**
2. **Pulse [PLAY ►].**
   [PLAY ►] se iluminará, y empezará la reproducción de la canción.
3. **Para detener la reproducción de la canción, pulse [STOP ■].**
   El indicador [PLAY ►] se apaga, y la canción vuelve al principio del compás que se reproducía.

MEMO

Cuando se detiene la reproducción de una canción, puede hacer lo que se indica a continuación.

- Al pulsar [STOP ■], se vuelve al principio de la canción.
- Al pulsar [►], se pasa al siguiente compás.
- Al pulsar [◄], se vuelve al compás anterior.

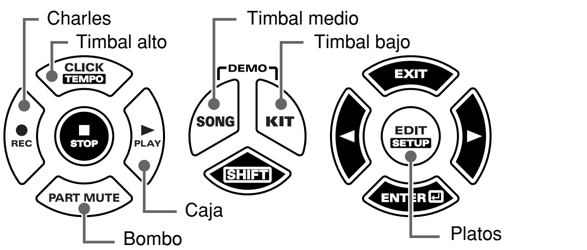
CONSEJO

- Para cambiar temporalmente el tempo de la canción, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CLICK] (p. 86).
- Para insertar una claqueta antes de reproducir la canción, ajuste "PlyCountIn (Reproducir claqueta)" (CLICK/PlyCountIn; p. 81).

## Funciones adecuadas para la reproducción

Durante la reproducción de una canción, puede tener los botones iluminados, correspondientes a los ritmos que se reproduce en la parte de percusión.
También puede tener los botones iluminados aunque Part Mute (p. 85) esté en uso, lo que es muy adecuado para ensayar con las canciones predefinidas.

| Instrumentos de percusión | Botón iluminado | Número de nota |
|---|---|---|
| Kick | [PART MUTE] | 35, 36 |
| Snare | [PLAY ►] | 37, 38, 39, 40 |
| Low Tom | [KIT] | 41, 43 |
| Hi-Hat | [REC] | 42, 44, 46 |
| Mid Tom | [SONG] | 45, 47 |
| Hi Tom | [CLICK] | 48, 50 |
| Cymbal | [EDIT] | 49, 51, 52, 53, 55, 57, 59 |



MEMO

Incluso cuando se seleccione “9 Perc Only” o “10 Special” para el grupo de percusión, los botones se iluminarán de acuerdo con el número de notas.

NOTA

- La correspondencia entre los botones iluminados y los números de nota está predeterminada y no se pueden cambiar.
- Esta función no se puede utilizar con canciones donde se hayan grabado interpretaciones de percusión en la parte del grupo de percusión.

**1. Seleccione la canción que desea reproducir (p. 84).**

**2. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [PLAY ►].**

Empezará la reproducción de la canción y los botones correspondientes a la parte de percusión se iluminarán.

**3. Para detener la reproducción de la canción, pulse [STOP ■].**

## Ajustar el volumen de la canción

Puede ajustar el volumen de la canción en las partes de acompañamiento (Partes 1-4) y la parte de percusión.

Si aumenta el valor se incrementará el volumen. Con un ajuste de “0,” no se produce ningún sonido.

NOTA

Este ajuste de volumen se aplica a todas las canciones.

CONSEJO

- Aunque las interpretaciones de percusión de las canciones predefinidas se graban en la “parte de percusión”, cuando cree sus propias canciones, se grabarán en la “parte del grupo de batería.” El nivel de volumen de la parte del grupo de percusión se ajusta en “MasterVolume” (Volumen Master) (KIT/COMMON/MasterVolume; p. 68).
- Ajuste el nivel de volumen de cada parte para corregir el balance de volumen entre las partes (SONG/PART/Level; p. 89).

**1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [SONG].**

Aparecerá la pantalla para ajustar el volumen de las partes de acompañamiento.

```
UTILITY
◄ BackingLevel 100 ►
```

**2. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.**

**3. Pulse [ ◄ ].**

Aparecerá la pantalla para ajustar el volumen de la parte de percusión.

```
UTILITY
◄ PercPrtLevel 100 ►
```

**4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.**

**5. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [SONG] para finalizar el procedimiento.**

```
UTILITY
◄ BackingLevel 100 ►
```

**BackingLevel (Nivel de acompañamiento): 0–127**

```
UTILITY
◄ PercPrtLevel 100 ►
```

**PercPrtLevel (Nivel de la parte de percusión): 0–127**

## Enmudecer una parte seleccionada (Part Mute)

Cada vez que se pulse [PART MUTE] se activa/desactiva el enmudecimiento de forma alternativa. [PART MUTE] se iluminará mientras el enmudecimiento esté activado.

En los ajustes originales, sólo los se enmudecen los sonidos de la parte de percusión.

**Enmudecido** **No enmudecido**




Iluminado Apagado

CONSEJO

La parte a enmudecer aquí se selecciona en “Mute” (SETUP/UTILITY/Mute; p. 78). Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione [PART MUTE] para pasar a la pantalla de ajustes.

NOTA

Los ajustes para las partes enmudecidas se aplican a todas las canciones.

# Ajustes generales de canción (COMMON)

Defina los ajustes para cada canción.

NOTA

- Si desea guardar los cambios efectuados a los ajustes de canciones predefinidas, primero copie la canción a una canción de usuario antes de efectuar los cambios (SONG/COPY; p. 90). Los cambios efectuados a una canción predefinida son solo temporales, o sea que cuando seleccione una canción diferente, la canción revierte en sus ajustes de parte predeterminados. Los cambios efectuados a canciones predefinidas no se pueden guardar.
- Los ajustes de partes que tienen el ajuste Song Lock (SONG/COMMON/Song Lock; p. 87) ajustado en "ON" no se pueden cambiar. Efectúe los ajustes después de ajustar éste en "OFF."

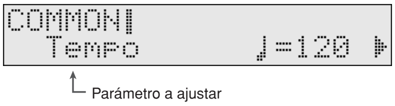
**1. Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**
Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.

**2. Pulse [SONG], y [EDIT].**
[SONG] y [EDIT] se iluminarán.

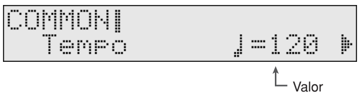



**3. Pulse [ENTER ↵ ].**

**4. Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**




**5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**




**6. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [SONG] para finalizar el procedimiento.**

## Ajustar el tempo de la canción (Tempo)

Puede ajustar el tempo para cada canción de forma individual. Cuando se selecciona una canción, el tempo que especifique aquí se ajustará automáticamente.
Los cambios efectuados a una canción predefinida son temporales, y cuando seleccione una canción diferente, la canción revierte en sus ajustes predeterminados.

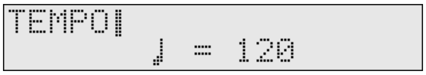



**Tempo 20–260**

### Cambiar temporalmente el tempo de una canción durante la reproducción

Puede cambiar temporalmente el tempo de una canción mientras se realice la reproducción.
Cuando otra canción está seleccionada, la canción revierte en su tempo (SONG/COMMON/Tempo) predefinido para esa canción. Esto es conveniente para practicar, u otras veces cuando quiera cambiar temporalmente el tempo para reproducción.

**1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [CLICK].**
Aparecerá la pantalla Tempo.



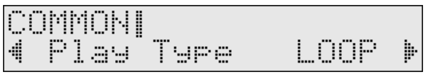

**2. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**

## Seleccionar como reproducir la canción (LOOP, 1SHOT, TAP) (Play Type)

Esto especifica como se reproducirán las canciones. Cuando se pulsa [PLAY ► ] o cuando se toca el pad especificado con la función Pad Pattern (p. 65), la canción se reproduce usando el tipo especificado aquí.

NOTA

- Las canciones de usuario grabadas con el ajuste "Quantize" (p. 95) en "OFF" puede que no se reproduzcan correctamente con Tap Playback.
- Las canciones nuevas no se pueden ajustar en "Tap." Cambie esto antes de grabar cualquier cosa a la canción.




**PLAY TYPE: LOOP, 1SHOT, TAP**

**LOOP ( ):**
Después de que se reproduzca el patrón hasta el final, se repite la reproducción, empezando por el principio de la canción. La reproducción continúa hasta que se pulse [STOP ■ ].

**1SHOT (ONE SHOT) ( ):**
La reproducción se detiene cuando se llega al final de la canción. Cada vez que se golpea el pad cuando está ajustado a la función Pad Pattern (p. 65) se vuelve al principio de la canción y se empieza la reproducción.

**TAP ( ):**
Los sonidos en la canción se reproducen uno a uno en secuencia cada vez que se pulsa [PLAY ► ]. Los sonidos se reproducen en secuencia cada vez que se golpee el pad cuando está ajustado a la función Pad Pattern (p. 65).

## Reproducir la canción desde la primera nota/caso(Quick Play)

Esta función auxiliar está disponible cuando se especifica "LOOP" o "1SHOT" como tipo de reproducción para la canción (SONG/COMMON/Play Type; sección anterior).

Quick Play empieza a reproducir el patrón desde la primera nota (primer caso) aunque haya grabado el patrón, en la que dejó una pausa al principio. Por ejemplo si ha grabado/tocado libremente, ignorando el reloj del tempo.

NOTA

Cuando "Quick Play" está ajustado en "ON," parar la reproducción de la canción le devuelve al principio de la canción.

MEMO

La parte en blanco se toca cuando vuelve al principio de la canción mientras está en Loop Playback.




**"Quick Play" OFF, ON**

## Reajustar el tiempo cuando usa Tap Playback (Reset Time)

Esta función auxiliar está disponible cuando se especifica "TAP" como tipo de reproducción para la canción (SONG/COMMON/Play Type; p. 86).

Esta función le devuelve automáticamente al principio de la canción si durante el uso de Tap Playback no se reproduce en un intervalo específico. Este valor ajusta el tiempo desde donde la canción fue reproducida por última vez; si el tiempo ajustado transcurre, entonces vuelve al inicio antes de que se reproduzca otra vez.

Cuando interprete con la función Pad Pattern, si empieza a reproducir golpeando un pad y luego no golpea el pad otra vez en el intervalo especificado, la canción vuelve al inicio.

Si está ajustada en"OFF," esta función estará sin activar.

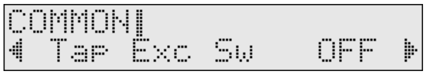



**Reset Time OFF, 0,1-8 seg. (intervalos de 0,1 segundos)**

## Prevenir la superposición de sonidos en el uso de Tap Playback (Tap Exclusive Switch)

Esta función auxiliar está disponible cuando se especifica "TAP" como tipo de reproducción para la canción (SONG/COMMON/Play Type; p. 86).

En Tap playback, si se ajusta para tocar un sonido antes que el sonido previo haya terminado de tocar, este ajuste le permite tener el sonido previo parado y empezar a tocar el sonido siguiente (ON) o tener los dos sonidos superpuestos (OFF).




**Tap Exc Sw (Tap Exclusive Switch) OFF, ON**

**OFF:**
El sonido previo continua tocando hasta el final, mientras que el sonido siguiente se superpone a él.

**ON:**
El sonido siguiente para mientras está en progreso, y el sonido siguiente empieza a sonar.

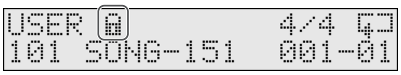
## Proteger los ajustes de canción de usuario(Song Lock)

Para prevenir una supresión o edición accidental, puede bloquear las canciones de usuario.

Si intenta cambiar los ajustes de una canción para la cual este ajuste está en "ON," aparecerá una pantalla de aviso, y no podrá cambiar los ajustes.

Sin embargo no podrá seleccionar este función durante la grabación de una canción o cuando seleccione una nueva canción de usuario pulsando [SHIFT] + [STOP ■ ]. Ya que puede bloquear canciones de usuario no usadas, entonces en situaciones como cuando se usa el TD-6 como módulo de sonido, es una buena idea bloquear las canciones cuando quiera guardar sus ajustes.

[ ] aparece en la pantalla Song cuando una nueva canción de usuario está bloqueada.




NOTA

La pantalla de ajustes no aparece cuando se selecciona una canción predefinida.




**Song Lock OFF, ON**

5

## Dar nombre a una canción(Song Name)

Puede usar hasta ocho caracteres cuando de nombre a una canción de usuario.

Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para desplazar el cursor (un compás abajo) en el carácter que desee cambiar y pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el carácter.

NOTA

La pantalla de ajustes no aparece cuando se selecciona una canción predefinida.

CONSEJO

- Si mantiene pulsado [SHIFT] y presiona [INC/+] pasará dentro de la siguiente secuencia: alfabeto en mayúsculas → alfabeto en minúsculas → 0 → ! → espacio. Si mantiene pulsado [SHIFT] y presiona [DEC/-] pasará dentro de la siguiente secuencia en orden inverso:
- Si mantiene pulsado [SHIFT] y presiona [ ◄ ] se elimina el carácter que se encuentra en la posición del cursor y cierra el espacio resultante desplazando hacia delante los caracteres que lo proceden.
- Si mantiene pulsado [SHIFT] y presiona [ ► ] se inserta un espacio en la posición del cursor y retrocede los siguientes caracteres.




### SngName (Song Name) 8 caracteres

Puede utilizar los siguientes caracteres.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!#$%&"'^`_+-*/=<>()[]{},.:;?@¥→←|
espacio

# Ajuste de partes(PART)

Ajusta las partes de acompañamiento (Partes 1–4) y partes de percusión de cada canción.

NOTA

- Los cambios efectuados a una canción predefinida sólo son temporales, y cuando seleccione una canción diferente, la canción revierte en sus ajustes predeterminados. Si desea guardar los cambios efectuados a los ajustes de canciones predefinidas, primero copie la canción a una canción de usuario antes de efectuar los cambios (SONG/COPY; p. 90).
- Los ajustes de partes que tienen el ajuste Song Lock (SONG/COMMON/Song Lock; p. 87) ajustado en “ON” no se pueden cambiar. Efectúe los ajustes después de ajustar éste en “OFF.”

☞

Consulte el capítulo 1 para los ajustes de la parte de percusión.

**1. Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**
Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.

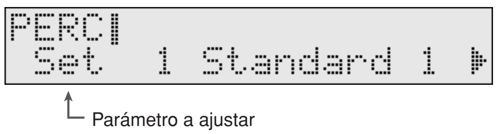
**2. Pulse [SONG], y [EDIT].**
[SONG] y [EDIT] se iluminarán.

**3. Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar la parte que desee ajustar.**

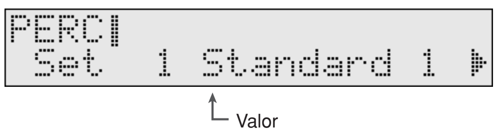



**4. Pulse [ENTER ⏎ ].**

**5. Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**




**6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para realizar el ajuste.**




**7. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [SONG] para finalizar el procedimiento.**

# Elegir los ajustes de percusión y los instrumentos (Percussion Set, Inst)

Seleccione un ajuste de percusión para las partes de percusión e instrumentos para las partes 1–4.

## Parte de percusión

El TD-6 contiene diez ajuste de percusión listos para su uso.

NOTA

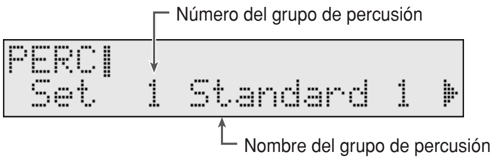
No puede cambiar el contenido de los ajustes de percusión.

Para ver los grupos de percusión que se pueden seleccionar aquí, consulte “Lista de grupos de percusión predefinidos” (p. 124).

?

**Ajustes de percusión:**

Una colección de un número de instrumentos de percusión. Se asigna un instrumento de percusión diferente a cada número de nota, con lo cual es posible utilizar múltiples instrumentos a la vez.




**Ajustar ( Ajustes de percusión): 1–10**

## Partes 1–4

Puede seleccionar todos los tones internos en secuencia, incluyendo tones de variación .

Puede seleccionar los grupos de instrumento manteniendo pulsada [SHIFT] y presionando [INC/+] o [DEC/-].

Para ver los grupos de instrumentos que se pueden seleccionar aquí, consulte “Lista de instrumentos de acompañamiento” (p. 126).

MEMO

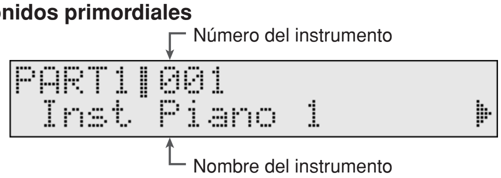
Los números de instrumento se corresponden con los números de programa (1–128).

?

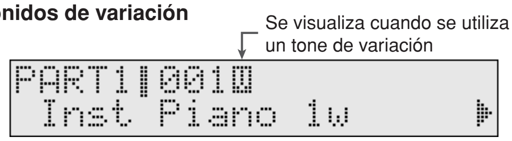
**Tone de variación**

Este tipo de tone varia ligeramente del número de instrumento. El número de los tones de variación varía con el número de instrumento.

**Sonidos primordiales**




**Sonidos de variación**




**Inst de acompañamiento: 1–128**

# Ajustar el volumen de la parte (Level)

Especifica el volumen en cada punto. Si aumenta el valor se incrementará el volumen. Con un ajuste de “0,” no se produce ningún sonido.

Este ajuste sirve para equilibrar los niveles de volumen de las distintas partes.




**LEVEL: 0–127**

## Ajustar la posición estéreo (Pan)

Ajusta la panoramización (la posición percibida del sonido entre el altavoz izquierdo y derecho).

**NOTA**

El efecto ajustado aquí sólo se aplica cuando se conecta en estéreo.

**MEMO**

Las partes de percusión no disponen del ajuste Pan.

```
PART1▌
◄ Pan          CENTER ►
```

**Pan L15–Center–R15**

**L15:** El sonido se sitúa en el extremo izquierdo.

**CENTER:** El sonido se sitúa en el centro.

**R15:** El sonido se sitúa en el extremo derecho.

## Ajustar la cantidad de ambiente (Ambience Send Level)

Puede ajustar el nivel de ambiente para cada parte de forma individual. El efecto de ambiente se hace más profundo con los valores más altos. Cuando se ajusta a “0,” no se aplica ningún efecto.

**NOTA**

El efecto de ambiente especificado se aplica al grupo de percusión seleccionado. Para comprobar cómo suena el efecto, seleccione un grupo de percusión cuyo Ambience Switch esté ajustado en “ON.” (KIT/AMBIENCE/Ambience SW; p. 62)

```
PERC▌
◄ AmbSendLevel    0 ►
```

**AmbSendLevel: 0–127**

## Ajustar el Bend Range (Bend Range)

Ajusta el grado en que cambia la afinación del sonido cuando se recibe el Pitch Bend máximo desde un dispositivo MIDI externo.

Puede ajustarse de “0” a “24” (dos octavas) en intervalos de semitonos. Cuando se ajusta a “0”, no se realiza ningún cambio.

**MEMO**

Las partes de percusión no disponen del ajuste Bend Range.

```
PART1▌
◄ Bend Range      2
```

**Bend Range: 0–24**

# Copiar una canción (COPY)

Se utiliza para copiar canciones Predefinidas y canciones de Usuario a otras canciones de Usuario.

Los instrumentos de parte, el volumen y otros ajustes se copian tal y como son.

Al realizar esta operación se elimina el contenido del destino de copia, así que compruebe atentamente el contenido antes de realizar esta operación.

1. **Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**
   Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.
2. **Pulse [SONG], y [EDIT].**
   [SONG] y [EDIT] se iluminarán.
3. **Pulse [ ► ] para seleccionar “COPY.”**

```
SONG▌
EDIT▌◄ COPY        ►
```

4. **Pulse [ENTER ↵ ].**
5. **Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar la canción origen de la copia.**

```
COPY▌
  Src 001 DRUMS     ►
```

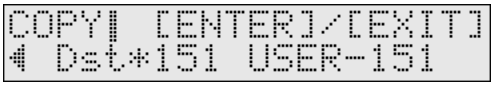
Canción origen de copia

6. **Pulse [ ► ].**
   Aparecerá la pantalla de selección de la canción destino de la copia.

**7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar la canción destino de la copia.**

CONSEJO

Puede seleccionar una canción que todavía no haya utilizado manteniendo pulsada [SHIFT] y pulsando [STOP ■ ]. Las nuevas canciones de Usuario están indicadas por" ⁜ " en la pantalla.




Canción destino de copia

**8. Pulse [ENTER ↵ ].**

Pulse [EXIT] para cancelar la operación.




**9. Pulse [ENTER ↵ ] para realizar la operación.**

Cuando haya terminado de copiar la canción, aparecerá la pantalla Completed.




**10. Cuando termine la copia, pulse [SONG] para finalizar el procedimiento.**

**Src (Copy Source): 1–250**

**Dst (Copy Destination): 151–250**

# Borrar una canción (DELETE)

Borra todos los ajustes de la canción, con lo que ésta pasa a ser una nueva canción de Usuario.

**1. Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**

Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.

**2. Pulse [SONG], y [EDIT].**

[SONG] y [EDIT] se iluminarán.

**3. Pulse [ ► ] para seleccionar "DELETE."**




**4. Pulse [ENTER ↵ ].**

**5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar la canción que desea borrar.**




Canción que se borra

**6. Pulse [ENTER ↵ ].**

Pulse [EXIT] para cancelar la operación.




**7. Pulse [ENTER ↵ ] para realizar la operación.**

Cuando haya terminado de borrar la canción, aparecerá la pantalla Completed.




**8. Cuando termine el borrado, pulse [SONG] para finalizar el procedimiento.**

**SONG (Delete Song): 151–250**

5

## Borrar información de interpretación en una canción (ERASE)

Borra la canción de Usuario. Solamente se borra la información de interpretación, mientras que el tiempo, longitud del compás, partes y otros ajustes de la canción se dejan intactos. También puede borrar partes específicas.

**1. Compruebe que [CLICK] no esté iluminado.**
Si se ilumina, pulse [CLICK] para que se apague.

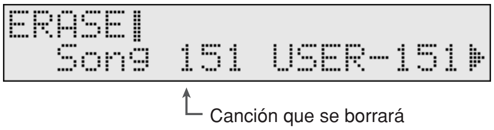
**2. Pulse [SONG], y [EDIT].**
[SONG] y [EDIT] se iluminarán.

**3. Pulse [ ► ] para seleccionar “ERASE.”**



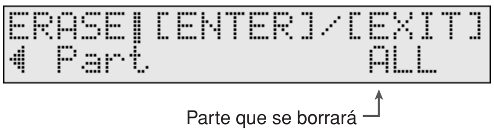

**4. Pulse [ENTER ↵ ].**

**5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar la canción que desea borrar.**

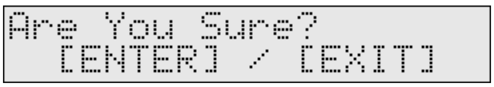



**6. Pulse [ ► ].**

**7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar la parte que desea borrar.**




**8. Pulse [ENTER ↵ ].**
Pulse [EXIT] para cancelar la operación.




**9. Pulse [ENTER ↵ ] para realizar la operación.**
Cuando haya terminado de borrar la canción o la parte, aparecerá la pantalla Completed.




**10. Cuando termine el borrado, pulse [SONG] para finalizar el procedimiento.**

### SONG (Erase Song): 151–250

### Part (Erase Part): ALL, KIT, PERC, PART1, PART2, PART3, PART4

**ALL:**
Se borra la información de interpretación para todas las partes.

**KIT:**
Se borra la información de interpretación para la parte de batería.

**PERC:**
Se borra la información de interpretación para la parte de percusión.

**PART1:**
Se borra la información de interpretación para la Parte 1.

**PART2:**
Se borra la información de interpretación para la Parte 2.

**PART3:**
Se borra la información de interpretación para la Parte 3.

**PART4:**
Se borra la información de interpretación para la Parte 4.

# Capítulo 6 Grabar una canción (Realtime Recording)

## Parámetros que se pueden ajustar aquí

**RECORDING STANDBY (Ajustes de la grabación) (p. 94)**

- Time Signature
- Length
- Tempo
- Quantize
- Recording Mode
- Hit Pad Start

Lo que se toca en los pads o en un teclado MIDI externo puede grabarse (**Realtime Recording**).

La interpretación del pedal de control charles también se graba.

NOTA

- No se puede utilizar el secuenciador en el modo GM (p. 100).
- Lo que se puede grabar al TD-6 es limitado. Tenga en cuenta que aunque haya 100 canciones de usuario, la cantidad de memoria disponible estará determinada por la cantidad de información grabada en cada canción.

CONSEJO

- Si graba la interpretación del pedal de control charles consume una gran cantidad de memoria. Defina los ajustes relacionados con los datos de interpretación de la grabación en "PdlDataThin (Pedal Data Thin)" (SETUP/ MIDI COMMON/PdlDataThin; p. 99).
- Puede comprobar la cantidad de memoria disponible en "AvailMemory (Memoria disponible)" (SETUP/ UTILITY/AvailMemory; p. 79).

# Preparación para grabar

Antes de empezar a grabar, defina primero el MIDI, la parte y el resto de los ajustes.

## Si graba las interpretaciones del Pad

Sólo se graba la información de interpretación en la parte del grupo de batería.

Cuando se reproduce la canción, se usan los ajustes de los instrumentos, efectos etc. del grupo de percusión seleccionado actualmente.

1. **Seleccione la canción de usuario que desea grabar (p. 84).**
   Puede seleccionar una nueva canción de usuario manteniendo pulsada la tecla [SHIFT] y pulsando [STOP ■ ] desde la pantalla Song. Las nuevas canciones de Usuario están indicadas por " ⁕ " en la pantalla.

   CONSEJO

   Si ya no dispone de nuevas canciones de usuario, puede eliminar las canciones que no necesite (SONG/DELETE; p. 91).

2. **Grabar utilizando el procedimiento descrito en "Como grabar (RECORDING STANDBY)" (p. 94).**

## Grabar interpretaciones mediante dispositivos MIDI externos

1. **Haga coincidir el canal de transmisión MIDI del dispositivo MIDI externo con el canal MIDI de la parte que se desea grabar. (SETUP/MIDI PART Part CH; p. 102)**

| Parte | Por defecto Canal MIDI |
|---|---|
| Parte del grupo de batería | CH10 |
| Parte de percusión | CH10 |
| Parte 1 | CH1 |
| Parte 2 | CH2 |
| Parte 3 | CH3 |
| Parte 4 | CH4 |

2. **Seleccione CH10 para superponer la parte de ritmos y la parte de percusión conjuntamente, cuando grabe desde un dispositivo MIDI externo, y a continuación ajuste "CH10Priority (Channel 10 Priority)" para determinar si se grabará la parte de ritmos o la parte de percusión. (SETUP/MIDI COMMON/CH10Priority; p. 99)**

3. **Seleccione la canción de usuario que desea grabar (p. 84).**
   Puede seleccionar una nueva canción de usuario manteniendo pulsada la tecla [SHIFT] y pulsando [STOP ■ ] mientras esté en la pantalla Song.
   Las nuevas canciones de Usuario están indicadas por " ⁕ " en la pantalla.

   CONSEJO

   Si ya no dispone de nuevas canciones de usuario, puede eliminar las canciones que no necesite (SONG/DELETE; p. 91).

4. **Seleccione el instrumento de la parte o grupo de percusión que se grabará (SONG/PART/Inst; p. 89).**

   NOTA

   Los mensajes Program Change y Bank Select transmitidos desde un dispositivo MIDI externo no se graban mediante el secuenciador. Utilice el TD-6 para seleccionar los instrumentos de parte.

**5. Defina los otros ajustes para la parte que se grabará. (SONG/PART; p. 88)**

**6. Grabar utilizando el procedimiento descrito en “Como grabar (RECORDING STANDBY)” (p. 94).**

## Como grabar (RECORDING STANDBY)

**1. Preparación para grabar utilizando el procedimiento descrito en “Preparación para grabar” (p. 93).**

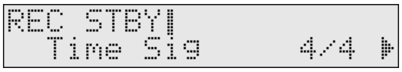
**2. Pulse [SONG] → [REC ● ].**

[PLAY ► ] parpadea, mientras que [SONG], [REC ● ] y [CLICK] se iluminan.

CONSEJO

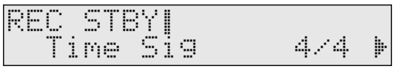
- Si se selecciona una canción predefinida cuando pulsa [REC ● ], se seleccionará una nueva canción de Usuario automáticamente. En este caso, las nuevas canciones de usuario que tienen Song Lock (SONG/COMMON/Song Lock; p. 87) ajustado en “ON” no se pueden seleccionar.
- Si no hay nuevas canciones de usuario disponibles, puede eliminar las canciones que no necesite (SONG/DELETE; p. 91).
- Para cancelar la grabación, pulse [STOP ■ ] o [EXIT].

**3. Pulse [ ◄ ] ó [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**




Parámetro a ajustar

**4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.**

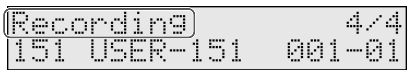



Valor

**5. Pulse [PLAY ► ] para empezar la grabación.**

[PLAY ► ] deja de parpadear y permanece iluminado, y la grabación empieza.

El siguiente cuadro de imagen aparece en la parte superior izquierda de la pantalla durante la grabación.




MEMO

Para introducir una claqueta antes de grabar, ajuste “RecCountIn (Grabar claqueta)” (CLICK/RecCountIn; p. 81).

**6. Interprete con pads o teclados MIDI para grabar.**

**7. Pulse [STOP ■ ] para detener la grabación.**

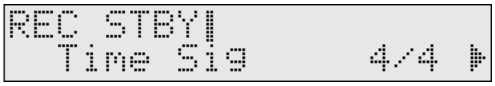
El indicador [PLAY ► ] y [REC ● ] se apagará.

### Ajustar el tipo de compás (Time Signature)

Especifica el tiempo de la canción que se debe grabar.

NOTA

El tipo de compás no se puede cambiar cuando se grabe material adicional a una canción grabada con anterioridad.



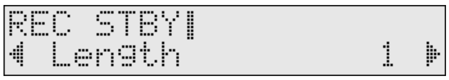

**Time Sig (Time Signature):**
**1–13/2, 1–13/4, 2–13/8, 4–13/16**

### Ajustar el número de compases (Length)

Especifica la longitud del compás de la canción que se graba.

MEMO

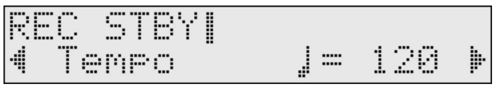
Cuando se especifíca “REPLACE” como el modo de grabación (SONG/REC/RecMode; p. 95), el ajuste de longitud del compás es innecesario. La longitud del compás grabado se especifica de forma autómatica como “Length.”




**Length: 1–999**

### Ajustar el tempo de la canción (Tempo)

Especifíca el tempo utilizado cuando se graba o se reproduce la canción.

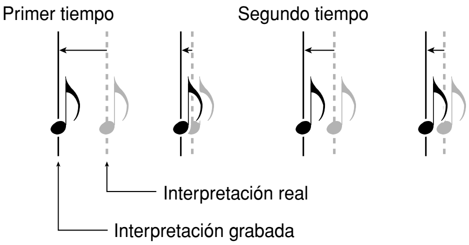



**Tempo: 20–260**

## Cuantizar durante la grabación (Quantize)

"**Quantize**" es una función que corrige errores o discrepancias en la temporización de la interpretación que se grabe.

Los problemas en la temporización siempre ocurren cuando se graban interpretaciones utilizando pads, un teclado MIDI, u otros instrumentos. Esta función corrige los errores de la temporización y le permite hacer grabaciones con una temporización exacta.




Normalmente se ajusta a la nota más pequeña que aparece en la frase que se debe grabar. Cuando se ajusta a "OFF," el patrón se graba a continuación con el timing utilizado en la interpretación.

CONSEJO

Realice la función cuantizar cuando grabe una canción utilizando Tap Playback. Puede que no sea posible de reproducir la canción correctamente con Tap Playback si cuantizar está seleccionado en "OFF" cuando se graba la canción.

```
REC STBY
◄ Quantize       OFF ►
```

**Quantize**
**8 (corchea), 8T (tresillo de corchea), 16 (semicorchea), 16T (tresillo de semicorchea), 32 (fusa), 32T (tresillo de fusa), 64 (semifusa), OFF**

## Seleccionar el método de grabar (Loop All, Loop1, Loop2, Replace) (Modo de grabar)

Selecciona como se llevará a cabo la grabación.

```
REC STBY
◄ RecMode   REPLACE ►
```

**RecMode (Modo de grabar)**
**REPLACE, LOOP ALL, LOOP 1, LOOP 2**

**REPLACE:**

La reproducción continúa hasta que se pulse [STOP]. ■ Toda la información grabada en todas las partes se elimina.

**LOOP ALL:**

La canción entera se repite, y el nuevo material se superpone en la interpretación anterior.

**LOOP1:**

El compás que empieza desde el punto donde se inicia la grabación se repite, y el nuevo material se superpone a una interpretación previa.

**LOOP2:**

Los dos compases que empiezan desde el punto donde se inicia la grabación se repite, y el nuevo material se superpone a una interpretación previa.

## Empezar a grabar con un pad o disparo de pedal (Hit Pad Start)

Esta función empieza el proceso de grabación en el instante que usted golpea un pad o un pedal.

CONSEJO

El ajuste "RecCountIn (grabar claqueta)" se descarta (CLICK/RecCountIn; p. 81).

```
REC STBY
◄ HitPadStart  OFF
```

**HitPadStart (Hit Pad Start) OFF, ON**

6

# Capítulo 7 Definir los ajustes MIDI (SETUP/MIDI, BULK DUMP)

### Parámetros que se pueden ajustar aquí

**SETUP**

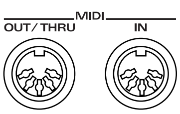
- MIDI COMMON (Ajustes MIDI) (p. 97)
  - Note Chase
  - Local Control
  - Sync Mode
  - Channel 10 Priority
  - Pedal Data Thin
  - GM Mode
  - Rx GM ON
  - Soft Thru
  - Device ID
  - Tx PC Switch
  - Rx PC Switch
- MIDI PART (Ajustes del canal MIDI para una parte) (p. 102)
- GM PART (Función Stop de los mensajes MIDI en GM Mode) (p. 103)
- BULK DUMP (Almacenar información en un dispositivo MIDI externo) (p. 103)

## Acerca de MIDI

**MIDI (Interface Digital para Instrumentos Musicales)** es un estándar que permite el intercambio de la información de interpretación y otra información entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. MIDI Con un cable MIDI que conecte los dispositivos MIDI equipados con los conectores MIDI, puede reproducir varios instrumentos con un solo teclado, hacer interpretar varios instrumentos MIDI en grupo, programar los ajustes para cambiar de forma automática de forma que coincidan con la interpretación mientras la canción avanza, y más.
Mientras utilice sólo pads con el TD-6, no es necesario tener ningún conocimiento detallado de MIDI. Para aquellos que deseen utilizar teclados MIDI para grabar patrones en el TD-6, utilícelo como un módulo de sonido con secuenciadores externos, o tenga conocimientos del TD-6 a un nivel más avanzado, la siguiente información explica dichas cuestiones relacionadas con MIDI.

### Conectores MIDI

El TD-6 está equipado con los dos siguientes tipos de conectores MIDI.




#### Función del conector MIDI IN

Recibe los mensajes MIDI transmitidos desde un dispositivo MIDI externo. Cuando recibe mensajes MIDI, el TD-6 realiza una variedad de acciones tales como interpretar sonidos y conmutar grupos de percusión e instrumentos de parte.

#### Función del conector MIDI OUT/THRU

Los mensajes MIDI se transmiten desde este conector a dispositivos MIDI externos. El TD-6 transmite información de la interpretación del pad y secuenciador desde el conector MIDI OUT/THRU. También puede transmitir el contenido de diversos ajustes, canciones, y otra información que desee guardar en otro dispositivo (Bulk Dump; p. 103).
Los conectores TD-6 MIDI OUT y MIDI THRU se combinan en un único conector. La función se selecciona en el ajuste "Soft Thru" (SETUP/MIDI COMMON/SOFT Thru; p. 101). Si "Soft Thru" está ajustado a "ON," la información de la interpretación del pad y secuenciador se transmite a un dispositivo externo tal como es junto con mensajes recibidos en el conector MIDI IN.

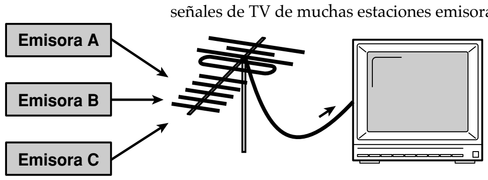
**MEMO**

Con los ajustes originales, está definido en MIDI OUT.

### Canales MIDI y módulos de sonido multitímbricos

MIDI puede enviar numerosos flujos de información de interpretación por un único cable MIDI. Esto es posible gracias a los canales MIDI. Los canales MIDI permiten que los mensajes pensados para un instrumento determinado se distingan de los mensajes pensados para otro instrumento. De alguna manera, los canales MIDI son parecidos a los canales de televisión. Si cambia de canal en un aparato de televisión, es posible ver programas de diferentes estaciones emisoras. Esto es debido a que el aparato de televisión se ha ajustado para que visualice selectivamente sólo la información transmitida por una estación concreta. De la misma forma, MIDI también permite que un dispositivo seleccione la información pensada para dicho dispositivo entre una variedad de información que se transmite.

El cable de la antena transmite las señales de TV de muchas estaciones emisoras.



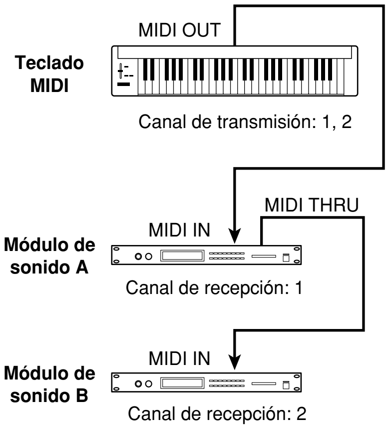

La TV se ajusta en el canal de la emisora que desea ver.

Existen dieciséis canales MIDI, numerados 1–16. Ajuste el dispositivo de recepción de manera que reciba sólo el canal que debe recibir.

**Ejemplo:**

Ajuste el TD-6 para enviar el Canal 1 y Canal 2, a continuación ajuste el módulo de sonido A para recibir sólo el Canal 1 y el

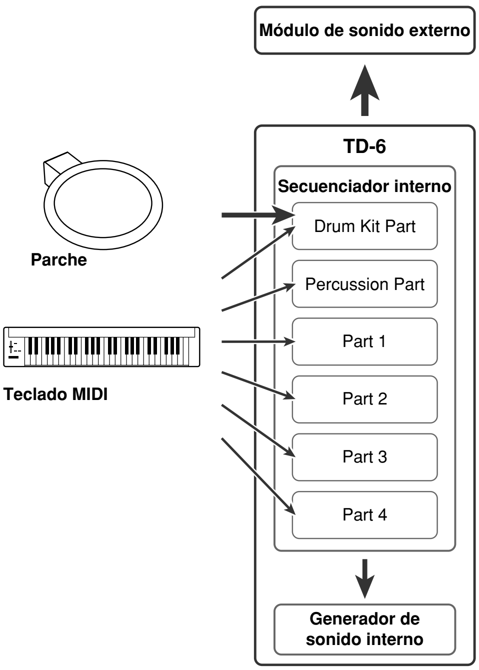
módulo de sonido B sólo el Canal 2. De este modo, el módulo de sonido A reproducirá la parte de guitarra y el módulo de sonido B la parte de bajo.




Cuando se utiliza como un módulo de sonido, el TD-6 puede recibir hasta seis de los dieciséis canales MIDI (16 canales en el modo GM). Los módulos de sonido como el TD-6 que pueden recibir varios canales MIDI simultáneamente para reproducir diferentes sonidos en cada canal se denominan "módulos de sonidos multitímbricos."

## Cómo funciona el secuenciador interno

Un secuenciador es un instrumento electrónico utilizado para grabar y reproducir interpretaciones. El TD-6 dispone de dicha función del secuenciador. El TD-6 se entrega con 150 canciones de interpretación integradas diferentes (canciones Predefinidas) que se pueden utilizar para la práctica de la batería y otros propósitos. También puede crear sus propias canciones.




Para la reproducción, la información de la interpretación que se haya grabado en el secuenciador se envía al módulo de sonido, que producirá el sonido. La información de todas las partes del secuenciador provoca que la parte correspondiente en el módulo de sonido interno se reproduzca. Cuando la información de interpretación se graba, la misma información de los pads y teclados MIDI se envía al secuenciador; la información aquí grabada se envía a continuación al módulo de sonido para reproducirse.
Cuando se graba la interpretación del grupo de batería y grupo de percusión, la información de la interpretación se envía a la parte del grupo de batería y a la parte de percusión según el ajuste de prioridad del canal 10 (SETUP/MIDI COMMON/CH10Priorty; p. 99).

**NOTA**

Si utiliza el TD-6 como un módulo de sonido GM, el secuenciador interno se desactiva.

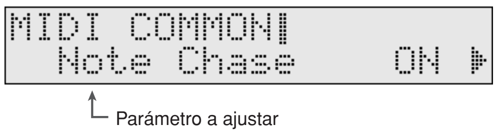
# Definir los ajustes MIDI (MIDI COMMON)

Defina los ajustes MIDI del TD-6.

1. **Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**
   [EDIT] se iluminará.
2. **Pulse [ ► ] para seleccionar "MIDI COMMON."**




3. **Pulse [ENTER ⏎ ].**
4. **Pulse [ ◄ ] ó [ ► ] para seleccionar el parámetro que desee editar.**




5. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.**




6. **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] o [SONG] para finalizar el procedimiento.**

## Cambiar de forma automática las pantallas de ajustes del instrumento (Note Chase)

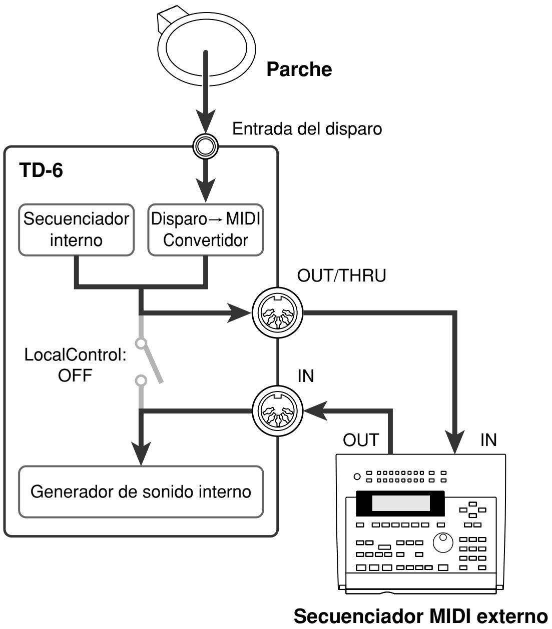
**Note Chase** es una función en la cual se selecciona un pad golpeándolo o al recibir información MIDI correspondiente a dicho pad.
Si lo ajusta a “OFF,” evitará que la pantalla de ajustes del pad se conmute, incluso cuando se reciba la información MIDI para un pad. Aquí, el número de entrada de disparo aparece entre corchetes ([ ]).
Si desea ajustar otros pads manteniendo este ajuste en “OFF,” puede cambiar las pantallas de los ajustes manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar el número de entrada de disparo.

```
MIDI COMMON
  Note Chase     ON ▶
```

### Note Chase: OFF, ON

## Si lo utiliza como controlador MIDI sólo para dispositivo MIDI externo (Local Control)

Este ajuste es necesario cuando desee grabar los pads y la interpretación del secuenciador interno en un secuenciador MIDI externo.
La información de interpretación de los pads y el secuenciador interno, en vez de enviarse directamente a la sección del módulo de sonido (Local Control Off), se envía en primer lugar al secuenciador externo, y a continuación al módulo de sonido del TD-6.




**NOTA**

- La pantalla de los ajustes no aparece en el modo GM.
- Si realiza las conexiones y graba de la forma descrita, con un ajuste de Local On, las notas duplicadas se transmitirán de nuevo al TD-6 y no se reproducirán correctamente.

```
MIDI COMMON
◀ LocalControl   ON ▶
```

### LocalControl (Control local): OFF, ON

**OFF:**
Los pads y el secuenciador interno se desconectan del generador de sonido interno del TD-6. Si golpea los pads no provocará que el sonido se reproduzca mediante el generador de sonido interno.
**ON:**
Los pads y el secuenciador interno se conectan el generador de sonido interno del TD-6. Los sonidos se producen mediante el generador de sonido interno cuando se golpean los pads.

## Sincronizar con un dispositivo MIDI externo (Sync Mode)

Esta sección habla de los ajustes que permiten que un secuenciador MIDI externo y el secuenciador del TD-6 se sincronicen. El dispositivo que está tocando se denomina el “maestro” y el dispositivo que está sincronizado con la reproducción se denomina el “esclavo.”

**NOTA**

La pantalla de los ajustes no aparece en el modo GM.

```
MIDI COMMON
◀ Sync Mode     INT ▶
```

### Sync Mode: INT, EXT, REMOTE

**INT (INTERNAL):**
El ajuste de tempo del TD-6 se utiliza en la reproducción y grabación.
**EXT (EXTERNAL):**
El secuenciador del TD-6 funciona de acuerdo con la información de tempo externa.
**REMOTE:**
Se inicia la reproducción, se interrumpe, y se detiene de acuerdo con la información del dispositivo externo, pero el ajuste de tempo del TD-6 se utiliza para la reproducción del mismo.

## Ajustar la prioridad para reproducir partes de batería y percusión (Channel 10 Priority)

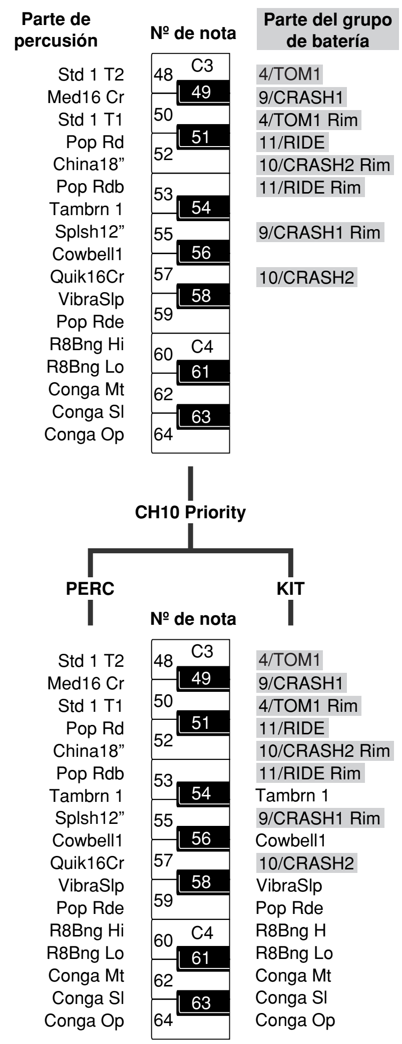
Este ajuste es necesario cuando ambas partes, la parte del grupo de batería y la parte de percusión, se asignan de forma simultánea a Channel 10.

Cuando se asignen los números de nota, en los que se han asignado instrumentos de la parte de percusión (18 (F#0)–96 (C7)), a los pads; seleccione qué sonidos de instrumento se reproducirán cuando se reciba el número de nota.

MEMO

Cuando grabe interpretaciones del teclado MIDI (p. 93) o cargue información del secuenciador externo en el TD-6 (p. 106), la información se guardará en la parte sonorizada según este ajuste.

**CH10**




NOTA

La pantalla de los ajustes no aparece en el modo GM.




### CH10Priorty (Channel 10 Priority): KIT, PERC

**KIT (Parte del grupo de batería):**

Cuando se reciban números de nota superpuesta, sonará el instrumento de la parte del grupo de batería (el instrumento del pad).

**PERC (Parte de percusión):**

Siempre se reproduce el instrumento de la parte de percusión.

## Reducción de la información del pedal de control charles (Pedal Data Thin)

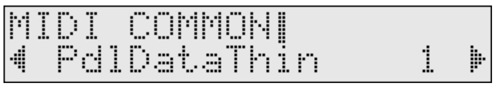
Esta función le permite evitar que una cantidad excesiva de información se transmita desde el pedal al secuenciador interno o mediante el MIDI OUT.

CONSEJO

Cuando desee realizar cambios sutiles en el control de la afinación con el Pedal de control charles, ajústelo a “1” o “OFF.”

NOTA

La pantalla de los ajustes no aparece en el modo GM.




### PdlDataThin (Pedal Data Thin): OFF, 1, 2

**OFF:**

La información enviada desde el pedal no se reduce.

**1:**

Este ajuste reduce la información enviada desde el pedal. Normalmente, se selecciona “1”.

**2:**

Este ajuste reduce la información enviada desde el pedal. Este ajuste tiene como resultado incluso menos información que cuando se selecciona “1”.

## Cambiar al modo GM (General MIDI) (GM Mode)

El TD-6 dispone de un modo GM—una forma adecuada de reproducir la información de partitura GM (archivos musicales para el módulo de sonido de MIDI General).

Para más información acerca del sistema GM, consulte p. 13.

Para garantizar una reproducción adecuada de las partituras de GM, ajuste el TD-6 a GM mode.
Si lo ajusta a “ON” se inicializará el generador de sonido interno del TD-6 para utilizar con GM, mientras que el grupo de percusión del Sistema GM (grupo estándar) se asigna a Parte 10, y Piano 1 se asigna a las demás partes.

**El TD-6 pasa al modo GM en las siguientes situaciones.**

- Al pasar a GM Mode
- Al recibir un mensaje GM System On desde un dispositivo MIDI externo
- Cuando el TD-6 ha recibido un mensaje GM System On como resultado de la reproducción de una canción que contiene un mensaje GM System On en un dispositivo MIDI externo

CONSEJO

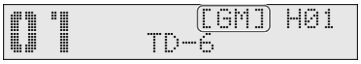
Para enmudecer la interpretación de una parte específica en el modo GM, puede definir al ajuste apropiado en “GM PART” (SETUP/GM PART/Part Rx Sw; p. 103).

NOTA

- No es posible utilizar el TD-6 para realizar cambios en los ajustes de la parte. Cambie el ajuste enviando el Control Change Bank Select (CC0#, CC32#) y Program Change (PC) desde el dispositivo MIDI externo.
- Cuando el equipo está activado, “GM Mode” normalmente está ajustado a “OFF.”
- Las partes del grupo de percusión no se pueden reproducir utilizando mensajes MIDI desde un dispositivo externo. Sólo se pueden reproducir tocando los pads conectados al TD-6.
- No es posible utilizar secuenciadores en el GM mode. Los botones [SONG], [PLAY ►], [STOP ■], [REC ●], [CLICK], y [PART MUTE] están desactivados. Además, [SHIFT] + [CLICK (TEMPO)] tampoco se puede utilizar.
- Algunos parámetros no se pueden ajustar en GM mode. Para información más detallada, consulte la sección “Lista de parámetros” (p. 130)
- Los cambios de programa en GM mode están predeterminados, y por lo tanto no se pueden cambiar. Utilice los cambios de programa en el “Lista de grupos de percusión predefinidos” (p. 124) y “Lista de instrumentos de acompañamiento” (p. 126).
- La panoramización del grupo de percusión se basa en cómo suena el grupo desde donde se reproducen las baterías. Tenga en cuenta que la panoramización recomendada con MIDI General es opuesta.

MEMO

Mientras se encuentra en GM mode, aparece “ [GM] ” en la pantalla del grupo de batería.







### GM Mode: OFF, ON

## Evitar que el TD-6 pase al GM (General MIDI) Mode (Rx GM ON)

Este ajuste evita que el TD-6 cambie al GM mode, incluso cuando se recibe un “mensaje GM System ON” desde un dispositivo MIDI externo.




### RX GM ON: OFF, ON

**OFF:**
Incluso cuando se recibe un “mensaje GM System ON”, el TD-6 no pasa a GM mode. Si desea pasar a GM mode, siga los procedimientos descritos en el parágrafo anterior de forma manual.

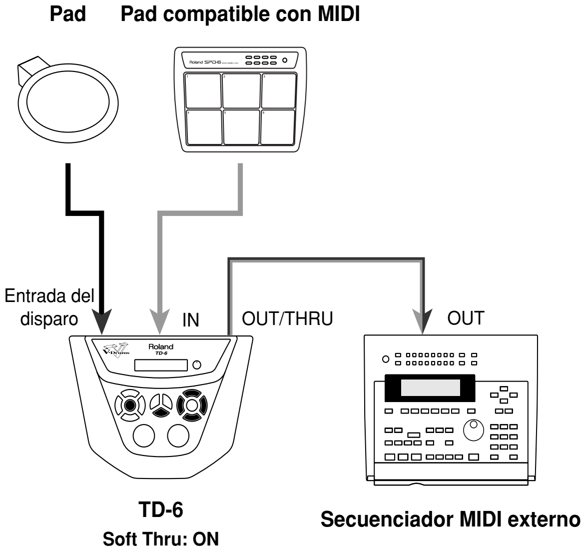
**ON:**
Cuando se recibe un “mensaje GM System ON”, el TD-6 pasa a GM mode.

**Mensaje GM System On**

Es un mensaje que desvía un dispositivo a un modo de funcionamiento que sea compatible con el sistema GM, o inicializa un generador de sonido de forma que será compatible con el sistema GM.
Cuando “RX GM ON” está ajustado a “OFF,” el mensaje GM System ON se ignora.

## Mezclar señales MIDI que se reciban en MIDI IN con una interpretación a tiempo real en los pads (Soft Thru)

Este ajuste provoca que la información (excepto para los mensajes System Exclusive) recibida en MIDI IN se envíe desde el conector MIDI OUT/THRU junto con la información de interpretación del pad y secuenciador.




CONSEJO

Si no se utiliza este ajuste, déjelo a "OFF" a medida que la respuesta de disparo de los pads sea más rápida.

```
MIDI COMMON
◀ Soft Thru      OFF ▶
```

### Soft Thru: OFF, ON

**OFF:**

Sólo se envía la información de interpretación del pad y secuenciador desde el conector MIDI OUT/THRU.

**ON:**

La información recibida en MIDI IN se envía junto con la información de interpretación del pad y secuenciador desde el conector MIDI OUT/THRU.

## Ajustar el ID del dispositivo (Device ID)

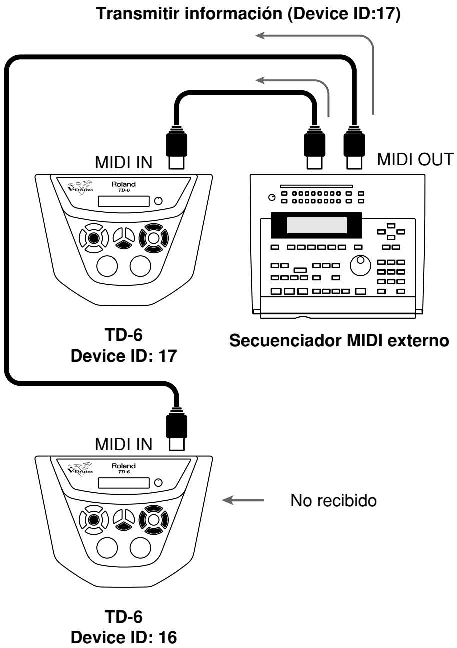
El ajuste descrito a continuación sólo es necesario cuando desea transmitir información separada a dos o más unidades del TD-6 al mismo tiempo. No cambie este ajuste en ningún otro caso.

MEMO

Con los ajustes originales, el ID del dispositivo está ajustado a "17."

**Ejemplo:**

Al guardar información utilizando Bulk Dump (p. 103), guárdela utilizando "17" como el ID del dispositivo del TD-6. Cuando transmita de nuevo esta información al TD-6, éste no la recibirá si el ID de dispositivo está ajustado a otro valor diferente de "17." Incluso si tiene otro TD-6 conectado, la información no se recibirá si el ID del dispositivo está ajustado a un valor diferente de "17."




NOTA

Si pierde la pista del ajuste Device ID que se utilizó cuando guardó la información mediante un volcado general, ya no será posible volver a cargar la información de volcado que se guardó.

```
MIDI COMMON
◀ Device ID       17 ▶
```

### Device ID: 1–32

### Ajustar el TD-6 de manera que los cambios de programa no se transmitan (Tx PC Sw)

El TD-6 envía un mensaje Program Change a dispositivos externos cuando se cambia el grupo de baterías. Si está “OFF”, Program Changes no se transmitirán.

MEMO

Los números de programa del grupo de batería del TD-6 de percusión siempre son los mismos; esta relación es fija, y no puede cambiarse.

NOTA

La pantalla de los ajustes no aparece en el modo GM.




#### Tx PC Sw (Conmutador Tx PC): OFF, ON

**OFF:**
Los mensajes Program Change no se transmiten, incluso cuando se cambian los grupos de batería.

**ON:**
Los mensajes Program Change se transmiten cuando se cambian los grupos de batería.

### Ajustar el TD-6 de manera que no se reciban cambios de programa (Rx PC Sw)

Los grupos de batería del TD-6 se cambian cuando se recibe un mensaje Program Change desde un dispositivo MIDI externo. Si lo ajusta a “OFF,” los grupos de batería no cambian, incluso si se recibe un mensaje Program Change.

MEMO

Los números de programa del grupo de batería del TD-6 de percusión siempre son los mismos; esta relación es fija, y no puede cambiarse.

NOTA

La pantalla de los ajustes no aparece en el modo GM.




#### Rx PC Sw (Conmutador Rx PC): OFF, ON

**OFF:**
Los grupos de batería no cambian, incluso si se reciben mensajes Program Change desde un dispositivo MIDI externo.

**ON:**
Los grupos de batería cambian cuando se reciben mensajes Program Change desde un dispositivo MIDI externo.

## Ajustes del canal MIDI para una parte (MIDI PART)

Para cada parte, puede especificar el canal en que el TD-6 recibirá y transmitirá mensajes MIDI.
En un ajuste del“1” al “16,” los mensajes MIDI se transmitirán y recibirán en dicho canal. Si lo ajusta a “OFF,” los mensajes MIDI para esa parte no se transmiten.

CONSEJO

Las partes del grupo de batería y las partes de percusión se pueden superponer y ajustar a “CH 10.” Defina el ajuste “CH10Priorty (Channel 10 Priority)” para determinar si sonará el instrumento de la parte del grupo de batería o el instrumento de la parte de percusión cuando se reciban mensajes MIDI (SETUP/MIDI COMMON/CH10Priorty; p. 99).

NOTA

En GM mode (p. 100), el canal de la parte se predetermina, y por lo tanto no es posible cambiarlo.

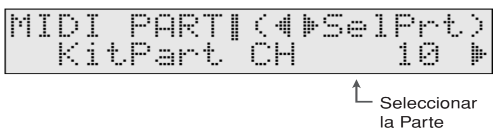
1. **Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**
   [EDIT] se iluminará.
2. **Pulse [ ▶ ] para seleccionar “MIDI PART.”**




NOTA

Si ajusta “GM Mode” a “ON,” se visualiza“GM PART”, y no es posible definir el ajuste. Defina el ajuste después de ajustar en primer lugar “GM Mode” a “OFF” (SETUP/MIDI COMMON/GM Mode; p. 100).

3. **Pulse [ENTER ⏎ ].**
4. **Pulse [ ◀ ] o [ ▶ ] para seleccionar la parte que desee ajustar.**




5. **Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.**

**6. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] o [SONG] para finalizar el procedimiento.**




**Part CH (Canal Part Tx Rx): CH 1–CH16, OFF**

## Función Stop de los mensajes MIDI para partes específicas en GM (General MIDI) Mode (GM PART)

En el modo GM, puede definir el ajuste que determina si se recibirán o no los mensajes MIDI para cada parte individual. Si lo ajusta a “OFF,” los mensajes MIDI de dicha parte no se recibirán.

**1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**

[EDIT] se iluminará.

**2. Pulse [ ► ] para seleccionar “GM PART.”**




NOTA

Si ajusta “GM Mode” a “OFF,” se visualiza“MIDI PART”, y no es posible definir el ajuste.
Defina el ajuste después de ajustar en primer lugar “GM Mode” a “ON” (SETUP/MIDI COMMON/GM Mode; p. 100).

**3. Pulse [ENTER ⏎ ].**

**4. Pulse [ ◄ ] o [ ► ] para seleccionar la parte que desee ajustar.**




**5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.**




**6. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [KIT] para finalizar el procedimiento.**

**Part Rx Sw (Conmutador Part Rx): OFF, ON**

## Almacenar información en un dispositivo MIDI externo (BULK DUMP)

Es posible guardar grupos de percusión, canciones, ajustes generales del TD-6, y más en un secuenciador MIDI externo. Utilice el secuenciador externo como lo haría si grabase información musical, y realice los siguientes pasos en el TD-6 como se muestra en el siguiente diagrama.

NOTA

El volcado general es un tipo de mensaje System Exclusive. Asegúrese que utiliza un secuenciador MIDI externo que sea capaz de grabar mensajes System Exclusive. Además, confirme que el secuenciador no esté ajustado a “Do not receive System Exclusive messages.”

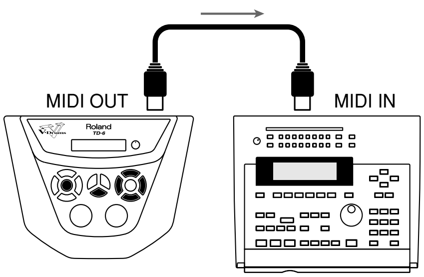
CONSEJO

Si ajusta el Device ID (SETUP/MIDI COMMON/DeviceID; p. 101), el funcionamiento será más práctico si se conectan varios TD-6.

☞

Si desea información más detallada acerca de los dispositivos MIDI externos, lea con atención los manuales del usuario de los dispositivos que esté utilizando.

**1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del TD-6 al conector MIDI IN del secuenciador externo.**




**TD-6** **Secuenciador MIDI externo**

**2. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [EDIT (SETUP)].**

[EDIT] se iluminará.

**3. Pulse [ ► ] para seleccionar “BULK DUMP.”**




**4. Pulse [ENTER ⏎ ].**

**5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el contenido que se debe guardar.**

```
BULK▌ [ENTER]/[EXIT]
Bulk Dump        ALL
```

Contenido que se guardará

**6. Inicie el proceso de grabación del secuenciador externo.**

**7. Pulse [ENTER ↵ ].**

Pulse [EXIT] para cancelar la operación.

```
Are You Sure?
   [ENTER] / [EXIT]
```

**8. Pulse [ENTER ↵ ] para iniciar la transmisión de información.**

```
Transmitting...  54%
███████_______ [EXIT]
```

**9. Una vez haya finalizado la transmisión, aparece la pantalla Completed.**

```
     Completed!
```

**10. Deje de grabar en el secuenciador externo.**

### Bulk Dump: ALL, SETUP, ALL SONGS, ALL KITS, KIT 01–KIT 99

**ALL:**

Se transmite toda la información, incluyendo la configuración (disparo, pad, y otros muchos ajustes), grupos de percusión, y canciones de Usuario.

**SETUP:**

Se transmite toda la información de configuración.

**ALL SONGS:**

Se transmite toda la información para las canciones de Usuario 151–250.

**ALL KITS:**

Se transmite toda la información para los grupos de percusión 1–99.

**KIT 01–KIT 99:**

Sólo se transmite la información para el grupo de percusión seleccionado.

## Recuperar la información guardad en el TD-6

De esta forma, se restablecen los ajustes que se hayan guardado en un secuenciador o otro dispositivo MIDI externo en el TD-6.

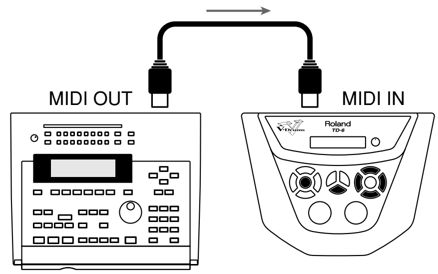
**NOTA**

En este momento, la información del TD-6 se sobrescribe. Guarde toda la información que necesite en un dispositivo MIDI externo antes de realizar esta operación.

**MEMO**

Ajuste el ID del dispositivo (SETUP/MIDI COMMON/ DeviceID; p. 101) utilizado cuando se guardó la información de volcado.

**1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN del TD-6 al conector MIDI OUT del secuenciador externo.**




Secuenciador MIDI externo TD-6

**2. Envíe la información de los ajustes desde el secuenciador externo al TD-6.**

Se tocan los ajustes transmitidos.

# Capítulo 8 Funciones que utilizan MIDI y ejemplos de ajustes

## Acerca de la transmisión/recepción de cambios de programa

### Grupo de percusión

Los números de programa del kit de percusión siempre son los mismos; esta relación es fija, y no puede cambiarse.

### Ajustes de percusión

Los números de programa del ajuste de percusión son predeterminados. Consulte la sección “Lista de grupos de percusión predefinidos” (p. 124).

### Instrumentos de la parte de acompañamiento (Parte 1–4)

Los números de programa de instrumento y los números del controlador 0 y 32 son fijos. Consulte la sección “Lista de instrumentos de acompañamiento” (p. 126).

NOTA

Si realiza cambios de tone en un dispositivo MIDI externo, se cambian los instrumentos del TD-6, pero el secuenciador no grabará el cambio.

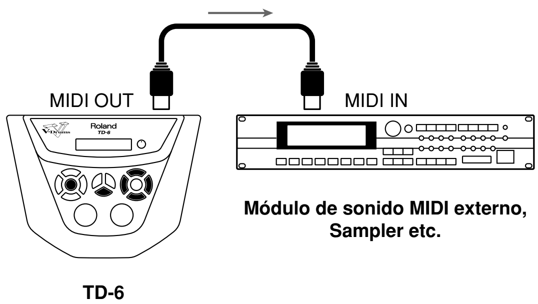
## Disparar un dispositivo de sonido externo tocando el TD-6

Ajusta el TD-6 para que suene el módulo de sonido MIDI externo cuando se golpean los pads.

CONSEJO

Con este ajuste, tanto el TD-6 como el módulo de sonido externo pueden tocar de manera simultánea.

**1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del TD-6 al conector MIDI IN del dispositivo MIDI externo.**




**2. Haga coincidir el canal MIDI que utilice para transmitir información desde el TD-6 con el canal MIDI que utilizará el dispositivo MIDI externo para recibirla. (SETUP/MIDI PART/CH; p. 102)**

**3. Especifique el número de nota que se transmitirá desde cada pad. (KIT/CONTROL/Note No.; p. 66)**

Ajuste el número de nota del sonido que desea reproducir en el módulo de sonido MIDI externo o sampler.

**4. Ajuste el MIDI Gate Time. (KIT/CONTROL/Gate Time; p. 67)**

CONSEJO

Puede utilizar distintos ajustes de número de nota de pad y tiempo de compuerta en cada kit de percusión.

# Combinar con un secuenciador MIDI externo

## Importar información de secuencia desde un dispositivo MIDI externo al secuenciador interno del TD-6

Puede cargar información creada en otro secuenciador desde el conector MIDI IN, grabar la información en el secuenciador del TD-6 y utilizar la información como una canción. Las partes de acompañamiento (Partes 1–4), la parte de percusión y la parte del kit de percusión pueden importarse simultáneamente.

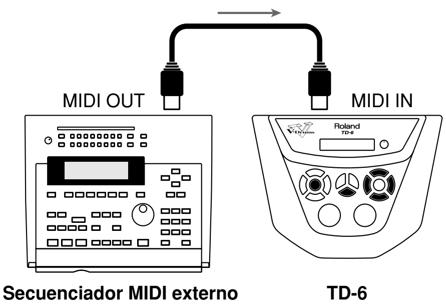
NOTA

Si cambia los instrumentos del TD-6 desde un dispositivo MIDI externo, el secuenciador del TD-6 no grabará el cambio. Utilice el TD-6 para definir los ajustes de instrumento de cada parte.

☞

Para más detalles acerca de las operaciones con dispositivos MIDI externos, consulte los manuales de usuario de los dispositivos que utilice.

1. **Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN del TD-6 al conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo.**




2. **Haga coincidir el canal MIDI que utilice para transmitir información desde el dispositivo MIDI externo con el canal MIDI que utilizará el TD-6 para recibirla. (SETUP/MIDI PART/CH; p. 102)**
3. **Ajuste “CH10Priorty (Channel 10 Priority)” según convenga cuando grabe interpretaciones de batería y percusión. (SETUP/MIDI COMMON/CH10Priorty; p. 99)**
4. **Ajuste “Sync Mode” en “EXT” para sincronizar el TD-6 al secuenciador externo. (SETUP/MIDI COMMON/Sync Mode)**
5. **Seleccione una de las nuevas canciones de Usuario del TD-6 (p. 84).**
   Puede seleccionar una nueva canción de usuario manteniendo pulsada la tecla [SHIFT] y pulsando [STOP ■ ] mientras esté en la pantalla Song.

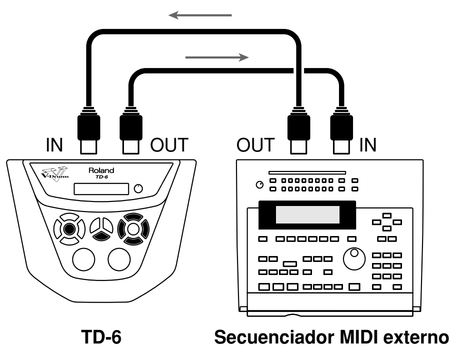
   CONSEJO

   Las nuevas canciones de Usuario están indicadas por“ ⁜ ” en la pantalla.
6. **Defina los ajustes para las partes del TD-6. (SONG/PART; p. 88)**
   Especifique los ajustes de instrumentos de parte y de percusión, los niveles de volumen, etc.
7. **Pulse [REC ● ] y defina los ajustes de grabación (p. 94).**
   **Time Sig:** Ajuste el tiempo (tipo de compás) correspondiente a la información cargada.
   **Rec Mode:**Ajústelo a “REPLACE.”
8. **Inicie la reproducción del dispositivo MIDI externo.**
   El TD-6 inicia la grabación automáticamente.
9. **Una vez finalizada la grabación, detenga la grabación del dispositivo MIDI externo.**
   El TD-6 deja de grabar automáticamente.

## Grabar la interpretación en un secuenciador externo

Define los ajustes que permiten grabar las interpretaciones de los pads en un secuenciador MIDI externo.

1. **Utilice un cable MIDI para conectar los conectores MIDI del TD-6 y del secuenciador MIDI de la forma mostrada en la figura siguiente.**




2. **Ajuste Local Control en “OFF.” (SETUP/MIDI COMMON/LocalControl; p. 98)**

**3. Haga coincidir el canal MIDI que utilice para transmitir información desde el TD-6 con el canal MIDI que utilizará el secuenciador MIDI externo para recibirla. (SETUP/MIDI PART/CH; p. 102)**

**4. Inicie el proceso de grabación del secuenciador MIDI externo.**

**5. Las interpretaciones de los pads se graban mientras se reproducen.**

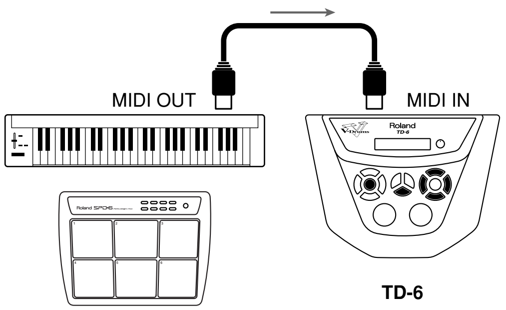
**6. Finalizada la reproducción, detenga la grabación con el secuenciador MIDI externo.**

**7. Cuando se inicie la reproducción del secuenciador MIDI externo, tocará el TD-6.**

# Utilizar el TD-6 como módulo de sonido

En esta sección, el TD-6 se utiliza como módulo de sonido. Puede conectar un secuenciador MIDI externo y reproducir canciones, o conectar un teclado compatible MIDI o pads para la interpretación.

**1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN del TD-6 al conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo.**




**Teclado MIDI, Pad**

**2. Haga coincidir el canal MIDI que utilice para transmitir información desde el dispositivo MIDI externo con el canal MIDI que utilizará el TD-6 para recibirla. (SETUP/MIDI PART/CH; p. 102)**

**3. Ajuste “CH10Priorty (Channel 10 Priority)” según convenga cuando reproduzca interpretaciones de batería y percusión con un secuenciador MIDI externo. (SETUP/MIDI COMMON/CH10Priorty; p. 99)**

**4. Seleccione una de las nuevas canciones de Usuario del TD-6 (p. 84).**

Puede seleccionar una canción que todavía no haya utilizado manteniendo pulsada [SHIFT] y pulsando [STOP ■ ].

CONSEJO

Las nuevas canciones de Usuario están indicadas por“ ✻ ” en la pantalla.

**5. Defina los ajustes para las partes del TD-6. (SONG/PART; p. 88)**

Especifique los ajustes de instrumentos de parte y de percusión, los niveles de volumen, etc.

CONSEJO

Si utiliza el TD-6 como módulo de sonido, deberá asignar los sonidos seleccionados a una CANCIÓN mientras los parámetros de la canción almacenan los sonidos utilizados. Una vez seleccionada una nueva canción de Usuario y definidos los ajustes, podrá recuperarlos simplemente seleccionando esta canción. También puede evitar la grabación o los cambios en los ajustes ajustando “Song Lock” en “ON” (SONG/COMMON/Song Lock; p. 87).

**6. Cuando toque el dispositivo MIDI externo, sonará el TD-6.**

V-Drums

PERCUSSION SOUND MODULE **TD-6**

# Apéndices

# Solucionar problemas

Esta sección contiene distintos puntos que puede consultar si tiene problemas, y encontrar la solución.

## No se oye ningún sonido

### No se oye ningún sonido

#### ¿Ha bajado el mando [VOLUME]?

→ Gire el mando [VOLUME] para comprobarlo.

#### ¿Local control está ajustado a "OFF?" (SETUP/MIDI COMMON/LocalControl; p. 98)

→ Local Control debe estar en posición "ON" si no se utiliza ningún secuenciador externo.

### No se oye el conjunto de percusión

#### ¿El nivel volumen general del conjunto de percusión está al mínimo? (KIT/COMMON/MasterVolume; p. 68)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el volumen.

### No emite sonido un pad o varios

#### ¿El nivel de volumen de algún instrumento está al mínimo? (KIT/INST/Level; p. 61)

→ Pulse el pad que no produce sonido para cambiar hacia la pantalla de ajustes del pad. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para ajustar el volumen. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para seleccionar el volumen.

#### ¿El pad está conectado correctamente? (p. 20, p. 34)

→ Compruebe que las conexiones del pad son correctas, y que cada pad está conectado a la entrada apropiada..

→ Utilice sólo los cables que se incluyen para conectar los pads.

#### ¿El instrumento está ajustado a #1024 (OFF)? (KIT/INST; p. 60)

→ #1024 (OFF) es un ajuste que se utiliza para evitar que se reproduzca ningún sonido.. Seleccione un instrumento numerado 1–1,023.

### No se pueden realizar disparos de arco/No se oyen los disparos de arco

#### ¿Tiene un pad que puede producir disparos de arco conectado a una entrada de disparo que puede soportar disparos de arco? (p. 34)

→ Al utilizar el PD-80R o el PD-120 para realizar disparos de arco, conéctelo a una entrada Trigger Input 2 (SNARE).

→ Al utilizar un PD-7, PD-9, CY-6, CY-12H, CY-14C, o CY-15R para realizar disparos de arco (borde/campana) o amortiguación, conéctelo a una entrada Trigger Input 2 (SNARE), 3 (HI-HAT), 4 (TOM1), 9 (CRASH1), 10 (CRASH2), o 11 (RIDE).

→ El PD-5, PD-6, PD-80, y PD-100 no pueden producir disparos de arco.

#### ¿La sensibilidad del arco está ajustada a "0?" (SETUP/TRIG ADVNCD/Rim Sens; p. 76)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

MEMO

Deberá ajustar "Rim Sens" cuando utilice el PD-80R o el PD-120 para realizar disparos de arco.

## No se pueden realizar baquetas cruzadas
## Las baquetas cruzadas no suenan

### ¿Tiene un pad conectado a una entrada de disparo que pueda soportar baquetas cruzadas?
### (p. 34)

→ Al utilizar el PD-80R o el PD-120 para realizar baquetas cruzadas, conéctelo a una entrada Trigger Input 2 (SNARE).

### ¿Está seleccionado el instrumento que se puede utilizar para realizar las baquetas cruzadas?
### (KIT/INST; p. 60, Lista de instrumentos de percusión; p. 120)

→ Utilice el instrumento con "XS."

### ¿Está realizando la baqueta cruzada correctamente?
### (p. 37)

→ Para tocar con baquetas cruzadas, asegúrese de que su mano o la baqueta no tocan ni golpean la cabeza.

## No se emite sonido al golpear suavemente el pad

### ¿Ha golpeado un pad o pulsado un pedal alguna vez desde que ha activado el TD-6 hasta que el nombre del grupo ha aparecido en la pantalla?

→ Siguiendo el proceso de la p. 24, active la unidad otra vez sin tocar ni pads ni pedales mientras se activa el TD-6.

NOTA

**Precauciones al activar la unidad**
Al activar el TD-6, se realiza una comprobación de los pads. Si golpea un pad o pulsa un pedal durante el proceso, los pads no se comprobarán correctamente, de forma que los pads no funcionarán bien.

## No se emite sonido al pulsar [SHIFT] + [KIT] (Preview)

### ¿El botón [PREVIEW] está ajustado a "0?" (SETUP/UTILITY/Preview Velo; p. 79)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

## No emite sonido Click/Metrónomo

### ¿Está [CLICK] iluminado? (p. 80)

→ Pulse [CLICK] para que se ilumine el botón.

### ¿El nivel de volumen de Click está ajustado a "0?"
### (CLICK/Click Level; p. 80)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

## La canción no se reproduce

### ¿El modo GM está ajustado a "ON?" (SETUP/MIDI COMMON/GM Mode) p. 100)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para ajustarlo a "OFF.". El secuenciador no funciona cuando el TD-6 está en modo GM.

### ¿Está tocando una nueva canción de Usuario?

→ Reproduzca una canción que contenga datos de interpretación.

MEMO

Las nuevas canciones de Usuario están indicadas por" ⁜ " en la pantalla.

### ¿El nivel de volumen de la parte de acompañamiento y la parte de percusión está ajustado a "0?" (SETUP/UTILITY/PercPartLevel, BackingLevel; p. 77, p. 78)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

CONSEJO

Pulse [SHIFT] + [SONG] para ir a la pantalla de ajuste del volumen de la parte de acompañamiento.

Apéndices

## No se reproduce una parte específica de la canción

**¿Está [PART MUTE] iluminado? (p. 85)**

→ Pulse [PART MUTE] para que se apague.

**¿El nivel de volumen de cada parte está ajustado a "0"?**
**(SONG/PART/Level; p. 89)**

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

## El TD-6 no funciona incluso durante la interpretación de un secuenciador externo o un teclado

**¿El canal MIDI de la parte es correcto? ¿O el canal está ajustado a "OFF?" (SETUP/MIDI PART/Part CH; p. 102)**

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

**¿El nivel de volumen de cada parte está ajustado a "0"?**
**(SONG/PART/Level; p. 89)**

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

## El secuenciador externo no funciona incluso durante la interpretación del TD-6 y los Pads

**¿El canal MIDI de la parte es correcto? ¿O el canal está ajustado a "OFF?"**
**(SETUP/MIDI PART/Part CH; p. 102)**

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

## En modo GM, no suena ninguna parte específica de una interpretación

**¿Está ajustado para no recibir mensajes MIDI?**
**(SETUP/GM PART/Part Rx Sw; p. 103)**

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

# No se emite sonido desde el dispositivo conectado al jack MIX IN

**¿Utiliza un cable de conexión que contenga un reóstato?**

→ Utilice un cable de conexión que no contenga reóstato.

**¿El nivel de volumen del dispositivo conectado está del todo al mínimo?**

→ Consulte el manual del usuario del dispositivo, y ajuste el volumen.

# El grupo de percusión no suena tal como esperaba

## Pulsando [SHIFT] + [KIT] (Preview) se inicia la reproducción de la canción

**La función Pad Pattern (función que inicia la interpretación de la canción cuando se golpea el pad) está especificada por el pad seleccionado?**
**(KIT/CONTROL/Pad Ptn; p. 65)**

→ Pulse [DEC/-] para seleccionar "OFF."

CONSEJO

Para detener la reproducción de una canción, en progreso pulse [STOP ■ ].

## No se aplica Ambience

### ¿El ambiente del grupo de percusión está ajustado a "OFF?" (KIT/AMBIENCE/Amb Sw; p. 62)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

### ¿El nivel de ambiente general del grupo de percusión está ajustado a "0"? (KIT/AMBIENCE/Amb Level; p. 63)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

### Ha disminuido el nivel de ambiente de los instrumentos individuales? (KIT/AMBIENCE/AmbSendLevel; p. 62)

→ Golpee el pad cuyo ambiente no se haya aplicado para visualizar la pantalla de ajustes de ese pad. Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

## No se aplica el ecualizador

### ¿El ecualizador del grupo de percusión está ajustado a "OFF?" (KIT/EQUALIZER/Master EQ Sw; p. 64)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para ajustarlo a "ON.".

### ¿El gain está ajustado a "0?" (KIT/EQUALIZER/High Gain, Low Gain; p. 64)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

# El pad no suena tal como esperaba

## El pad no funciona correctamente

### ¿El ajuste del tipo de disparo es correcto? (SETUP/TRIG BASIC/Trig Type; p. 71)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

### ¿El ajuste de sensibilidad del pad es correcto? (SETUP/TRIG BASIC/Sensitivity; p. 73)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

MEMO

Para una mayor expresión en la interpretación, recomendamos que utilice los pads de Roland.

### ¿La parte superior del KD-80, KD-120, PD-80, PD-80R, PD-100 o PD-120 está tensada uniformemente?

→ Consulte el manual del usuario del pad que está utilizando, luego ajuste la tensión de la parte superior.

CONSEJO

Si el volumen del pad u otro ajuste es inestable, tensando un poco más la parte superior mejorará la estabilidad.

## Se reproduce un sonido incorrecto

### ¿Hay algún error en la selección de parte superior y arco? (p. 57)

→ Con algunos parámetros, puede realizar ajustes por separado de la parte superior y el arco.. Al hacerlo, confirme el tipo de disparo que aparece en la parte superior derecha de la pantalla, después realice el ajuste

### ¿Está realizando correctamente el disparo de arco (p. 37) y las baquetas (p. 37)cruzadas?

→ Para realizar disparos de arco, pulse simultáneamente la parte superior y el arco. Para tocar con baquetas cruzadas, asegúrese de que su mano o la baqueta no tocan ni golpean la cabeza.

# La canción no suena tal como esperaba

## Sonidos de la canción extraños

### ¿Ha cambiado los ajustes de la parte? (SONG/PART; p. 88)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

## La reproducción se detiene inmediatamente después de empezar

### El tipo de reproducción de la canción está ajustado a “TAP?” (SONG/COMMON/ Play;Type p. 86),

→ Pulse [DEC/-] para ajustarlo a “LOOP” o “1SHOT.” “TAP” se refiere a la práctica función de reproducción Pad Pattern (al pulsar el pad la canción se reproduce)

## La canción se detiene de pronto cuando se reproducen los pads:

### ¿Está utilizando la función Pad Pattern? (KIT/CONTROL/Pad Ptn; p. 65)

→ Si la utiliza, compruebe los ajustes. O consulte p. 65. Cuando se dispara/reproduce una canción ajustada al modo “LOOP” o “ONE SHOT”, si dispara otra canción (desde un pad,) también en el modo “LOOP” o “ONE SHOT” a continuación la última canción reproducida tendrá prioridad. No olvide que algunas “canciones” son muy cortas, unas pocas notas, o incluso un solo acorde. Así que las paradas “repentinas” pueden causar por accidente el disparo de una de estas canciones cortas. Siempre compruebe los ajustes Pad Pattern.

# El sonido se distorsiona

## El sonido de los auriculares se distorsiona

### A veces, si ajusta la salida de auriculares demasiado alta con unos tones concretos, puede parecer que el sonido se distorsiona..

→ Gire completamente el mando [VOLUME]. Esto suavizará la distorsión.

## El sonido de salida se distorsiona

### Los sonidos pueden distorsionarse debido a algunos ajustes de instrumento y ecualizador.

→ Baje el volumen del instrumento del pad. (KIT/INST/Level; p. 61)

→ Ajustando Pan (colocándolo) en el centro o cerca de él, es posible que suprima la distorsión. (KIT/INST/Pan; p. 61). (KIT/INST/Pan; p. 61)

# Problemas al trabajar con el TD-6

## Golpeando los pads no cambia de pantalla de ajustes

### ¿La pantalla de ajustes del pad está bloqueada? (SETUP/MIDI COMMON/Note Chase; p. 59, p. 98)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para ajustarlo a “ON.”.

CONSEJO

Puede pulsar [SHIFT] + [ ◄ ] o [ ► ] para cambiar hacia otras pantallas de ajustes del pad.

## No se visualiza la pantalla de la canción

### ¿El modo GM está ajustado a “ON?” (SETUP/MIDI COMMON/GM Mode) p. 100)

→ Pulse [DEC/-] para seleccionar “OFF.” El secuenciador no funciona cuando el TD-6 está en modo GM.

## No se puede grabar ni editar una canción de Usuario

### ¿Song Lock está ajustado a “ON?” (SONG/COMMON/Song Lock; p. 87)

→ Pulse [DEC/-] para seleccionar “OFF.”

## No se puede realizar un volcado general

### ¿El conector MIDI utilizado para conectar el cable MIDI es correcto? (p. 96)

→ Si desea guardar un volcado general en un dispositivo externo, conecte el jack MIDI OUT/THRU del TD-6 al conector MIDI IN del secuenciador externo.

### ¿Se puede ajustar el dispositivo MIDI externo de forma que decline la recepción de mensajes MIDI Exclusive?

→ Consulte el manual del usuario del dispositivo MIDI externo, luego ajústelo de forma que la recepción de datos System Exclusive se active.

MEMO

Los datos System exclusive es información exclusiva para dispositivos individuales, de forma que debe verificar los ajustes.

# La pantalla es demasiado clara o demasiado oscura

### ¿El contraste de la pantalla está ajustado correctamente? (SETUP/UTILITY/LCD Contrast; p. 77)

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] para definir el ajuste.

MEMO

La visibilidad de la pantalla puede cambiar según el ángulo de visión y las condiciones de luz de la habitación.
La visibilidad de la pantalla puede cambiar según el ángulo de visión y las condiciones de luz de la habitación.

# Mensajes y mensajes de error

Esta sección explica el significado de varios mensajes de error y otros mensajes que puede mostrar el TD-6, y describe el procedimiento a seguir cuando aparezcan..

Cuando aparezca [EXIT] tal como se muestra en la siguiente imagen, puede pulsar [EXIT] para que desaparezca el mensaje

```
   System Error!
              [EXIT]
```

## Mensajes de error del sistema y la batería

### System Error!

```
   System Error!
              [EXIT]
```

Se ha producido un problema en el sistema interno Consulte a su distribuidor Roland o al Centro de Servicio Roland más cercano.

### Backup NG! Execute Reset All!

```
 Backup NG! Execute
 Reset All!  [ENTER]
```

os datos de la memoria del TD-6 se han dañado..

La batería de copia de seguridad interna del TD-6 (batería utilizada para guardar datos de memoria de Usuario) se ha agotado; la información interna se perderá..

Consulte a su distribuidor o al Centro de Servicio Roland para cambiar la batería.

Puede utilizar temporalmente el TD-6 siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla.

**1. Pulse [ENTER ↵ ].**

```
 Execute Reset All!
             [ENTER]
```

**2. Pulse [ENTER ↵ ].otra vez.**

Se ejecutará un Factory Reset, permitiéndole utilizar temporalmente el TD-6.

NOTA

Al ejecutar un Factory Reset se eliminan los datos y los ajustes actuales del TD-6, y se restablecen los ajustes originales.

### Backup Battery Low!

```
Backup Battery Low!
              [EXIT]
```

La batería de la copia de seguridad interna del TD-6 (una batería que guarda información en la memoria de usuario) no funciona.

Consulte a su distribuidor o al Centro de Servicio Roland para cambiar la batería.

## Mensajes y mensajes de error relativos a canciones y secuenciadores

### DATA OVERLOAD!

```
   Data Overload!
              [EXIT]
```

a canción contiene una cantidad excesiva de información, de forma que no puede salir correctamente desde MIDI OUT..

Elimine alguna pista que tenga demasiada información

### 999 Measure Maximum!

```
999 Measure Maximum!
              [EXIT]
```

Se ha excedido el número máximo de compases para una canción, de forma que no se puede grabar nada más en esta.

### Not Enough Memory!

```
 Not Enough Memory!
              [EXIT]
```

No se puede grabar ni editar una canción por que no hay bastante memoria interna.

Elimine canciones que no necesite (SONG/DELETE; p. 91).

### Changes Not Saved! Preset Song!

```
 Changes Not Saved!
 Preset Song! [EXIT]
```

Es una canción predefinida; los cambios en los ajustes no se guardarán

### Song Lock ON!

```
Song Lock On!
```

Song Lock está activado en esta canción; no podrá editar ni grabar.
Ajuste Song Lock a “OFF” (SONG/COMMON/Song Lock;p. 87).

### Empty Song!

```
Empty Song!
```

Esta canción no tiene datos para interpretar; no podrá editar.

### No Empty Song!

```
No Empty Song!
```

No hay canciones libres para grabar.
Elimine canciones que no necesite (SONG/DELETE; p. 91).

### New User Song Selected!

```
New User Song
Selected!
```

Selecciona una nueva canción de Usuario automáticamente.

CONSEJO

Esto se visualiza cuando se ejecutan las siguientes operaciones.

- Al pulsar [SHIFT] + [STOP ■ ] en la pantalla de la canción o en la pantalla para seleccionar el destino de copia en la copia de canción
- Al pulsar [REC ● ] con una canción Predefinida seleccionada

### Preset Song!

```
Preset Song!
```

Es la canción predefinida; los ajustes no se pueden cambiar.

## Mensajes y mensajes de error relativos a MIDI

### MIDI Offline!

```
MIDI Offline!
```

Se ha producido un corte en la comunicación con el dispositivo MIDI externo.
Compruebe que los cables MIDI no se hayan desconectado o dañado.

### Checksum Error!

```
Checksum Error!
         [EXIT]
```

El valor de suma de comprobación de un mensaje System exclusive es incorrecto.
Corrija el valor de la suma de comprobación..

### MIDI Buffer Full!

```
MIDI Buffer Full!
           [EXIT]
```

Se ha recibido una gran cantidad de mensajes MIDI, y no se pueden procesar completamente
Confirme que el dispositivo MIDI externo está bien conectado (p. 105). Si esto no resuelve el problema, reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se transmiten al TD-6.

### Data Transmitting... Please, Wait.

```
Data Transmitting...
   Please, Wait.
```

Los datos de volcado se transmiten en respuesta a un requerimiento externo de transmisión.

### Bulk Data Transmit Aborted!

```
Bulk Data Transmit
    Aborted!
```

El volcado se ha cancelado.

### Data Receiving... Please, Wait.

```
Data Receiving...
  Please, Wait.
```

Se reciben datos de volcado. No desactive el equipo.

# Lista de grupos de percusión

| Nº | Nombre del grupo | Coment. |
|---|---|---|
| 1 | AcuStick | |
| 2 | Rock It! | |
| 3 | Groove | |
| 4 | Jazzy | * x-stick |
| 5 | Ballad X | * x-stick |
| 6 | TR-808 | |
| 7 | Brushes | |
| 8 | Tekno | |
| 9 | LatnPerc | * Pad Pattern (SNR_H, CR1_R) |
| 10 | Orch Set | |
| 11 | HipHop | |
| 12 | JazzFunk | |
| 13 | Syn&Bass | * Pad Pattern (KIK, CR1_H/R, CR2_H, RD_H) |
| 14 | 1ManBand | * Pad Pattern (KIK, CR1_R, CR2 _R) |
| 15 | DryTight | |
| 16 | Guitars | * Pad Pattern (HH_H) |
| 17 | Mexi-Mix | |
| 18 | DrumSolo | * Pad Pattern (KIK, T1_H, T2, T3, T4) |
| 19 | Voices | |
| 20 | Natural | |
| 21 | Crack! | |
| 22 | Fusion | |
| 23 | Buzz | |
| 24 | TKO | |
| 25 | PowrFusn | |
| 26 | Pocket | |
| 27 | Studio1 | |
| 28 | Dry | |
| 29 | Ringer | |
| 30 | RockBand | * Pad Pattern (T4, AUX) |

| Nº | Nombre del grupo | Coment. |
|---|---|---|
| 31 | HevyRock | |
| 32 | DenkiRok | |
| 33 | "A" Team | |
| 34 | Rocker X | * x-stick |
| 35 | HardRock | |
| 36 | HevyMetl | |
| 37 | RokCncrt | |
| 38 | JazzOne | |
| 39 | B-Bop X | * x-stick |
| 40 | BIG Band | * Pad Pattern (KIK, CR1_R, AUX) |
| 41 | Sizzle | |
| 42 | BrushAmb | |
| 43 | BrshSwel | |
| 44 | Electro | |
| 45 | TR-909 | |
| 46 | 808Mix | |
| 47 | 909Mix | |
| 48 | 808...9! | |
| 49 | Dance808 | |
| 50 | Snowki | * Pad Pattern (CR1_R) |
| 51 | LazyPlat | |
| 52 | Jungle | |
| 53 | ElecBoom | |
| 54 | ElecMix | |
| 55 | Slip | |
| 56 | Drum'nBs | * Pad Pattern (CR2_H/R) |
| 57 | HomeBoy | |
| 58 | Far Away | |
| 59 | "Scat" | |
| 60 | Dome | |

| Nº | Nombre del grupo | Coment. |
|---|---|---|
| 61 | Club | |
| 62 | JzTheatr | * x-stick |
| 63 | TileRoom | |
| 64 | Garage | |
| 65 | GigaHall | |
| 66 | Cave | |
| 67 | Timbongo | |
| 68 | LowFi | |
| 69 | Scary | |
| 70 | Fibre | |
| 71 | Birch | |
| 72 | RoseWood | |
| 73 | Oyster | |
| 74 | Melody | |
| 75 | Kids | |
| 76 | Gospel | |
| 77 | PedalEFX | |
| 78 | Gate | |
| 79 | Science! | |
| 80 | CopprSnr | |

| Nº | Nombre del grupo | Coment. |
|---|---|---|
| 81 | SteelSnr | |
| 82 | BrassSnr | |
| 83 | BelBrSnr | |
| 84 | JunkYard | |
| 85 | BrikHous | |
| 86 | OpenLoFi | |
| 87 | Lazy | |
| 88 | Cartoon | |
| 89 | Studio2 | |
| 90 | Studio3 | |
| 91 | PopKit X | * x-stick |
| 92 | Standrd1 | |
| 93 | Standrd2 | |
| 94 | Room | |
| 95 | Power | |
| 96 | Jazz | |
| 97 | Tabla | * Pad Pattern (CR1_R, RD_H) |
| 98 | LatnSqnc | * Pad Pattern (CR1_R, CR2_R) |
| 99 | User Kit | |

Nº: Número del grupo de percusión (Número de programa)

* x-stick:

Un sonido de "caja" de cambio por velocidad, que al tocarlo suavemente produce un sonido de baquetas cruzadas, y al tocarlo más fuerte produce un sonido de golpe en el borde.

Al utilizar el PD-80R o PD-120 para caja (input trigger 2), puede interpretar utilizando la técnica de baquetas cruzadas.

*Pad Pattern:

La función pad pattern (p. 65) se ajusta para los pads entre paréntesis ( ).

(KIK = Kick, SNR = Snare, HH = Hi-Hat, T = Tom, CR = Crash, RD = Ride, H = Head, R = Rim)

No.92 Standard–96 Jazz:

Este kit tiene instrumentos de cada grupo de percusión asignado a los pads.

No.99 User Kit:

Los parámetros que incluyen volumen, etc., se ajustan a los valores estándar.

Utilícelo para crear un kit propio.

MEMO

Puede restablecer los valores originales de un grupo de percusión editado. Para más información, consulte la sección "Recuperar los ajustes originales del grupo de percusión editado" (p. 70)

# Lista de instrumentos de percusión

| Nº | Nombre | Coment. |
|---|---|---|
| **KICK** | | |
| 1 | DblHeadK | |
| 2 | Sharp  K | |
| 3 | Acous  K | |
| 4 | Meat   K | |
| 5 | R8 Low K | |
| 6 | R8 Dry K | |
| 7 | WdBeatrK | |
| 8 | Open   K | |
| 9 | VintageK | |
| 10 | 26"DeepK | |
| 11 | ThickHdK | |
| 12 | Round  K | |
| 13 | Medium K | |
| 14 | BigRoomK | |
| 15 | Big    K | |
| 16 | BigLow K | |
| 17 | Studio1K | |
| 18 | Studio2K | |
| 19 | Studio3K | |
| 20 | Studio4K | |
| 21 | Studio5K | |
| 22 | Studio6K | |
| 23 | Studio7K | |
| 24 | Studio8K | |
| 25 | Buzz 1 K | |
| 26 | Buzz 2 K | |
| 27 | Buzz 3 K | |
| 28 | Buzz 4 K | |
| 29 | Buzz 5 K | |
| 30 | Room 1 K | |
| 31 | Room 2 K | |
| 32 | Room 3 K | |
| 33 | Room 4 K | |
| 34 | Room 5 K | |
| 35 | Room 6 K | |
| 36 | Room 7 K | |
| 37 | Amb 1  K | |
| 38 | Amb 2  K | |
| 39 | Amb 3  K | |
| 40 | Amb 4  K | |
| 41 | Solid1 K | |
| 42 | Solid2 K | |
| 43 | Solid3 K | |
| 44 | Jazz 1 K | |
| 45 | Jazz 2 K | |
| 46 | 18"JazzK | |
| 47 | BrshHitK | |
| 48 | Wood 1 K | |
| 49 | Wood 2 K | |
| 50 | Wood 3 K | |
| 51 | Wood 4 K | |
| 52 | Maple1 K | |
| 53 | Maple2 K | |
| 54 | Oak    K | |
| 55 | Birch  K | |
| 56 | RoseWodK | |
| 57 | OnePly K | |
| 58 | Oyster K | |
| 59 | Dry    K | |
| 60 | DryMed K | |
| 61 | DryHardK | |
| 62 | DeepDryK | |
| 63 | Fusion K | |
| 64 | SandBagK | |
| 65 | BsktBalK | |
| 66 | Mondo  K | |
| 67 | MdVrb1 K | |
| 68 | MdVrb2 K | |
| 69 | Sizzle K | |
| 70 | Box    K | |
| 71 | Ninja  K | |
| 72 | Dance  K | |
| 73 | House  K | |
| 74 | Pillow K | |
| 75 | Rap    K | |
| 76 | TR808  K | |
| 77 | 808HardK | |
| 78 | 808BoomK | |
| 79 | 808NoizK | |
| 80 | TR909  K | |
| 81 | 909WoodK | |
| 82 | 909HdAtK | |
| 83 | ElephntK | |
| 84 | Cattle K | |
| 85 | Door   K | |
| 86 | Punch  K | |
| 87 | MachineK | |
| 88 | Broken K | |
| 89 | BendUp K | |
| 90 | HrdNoizK | |
| 91 | R8SolidK | |
| 92 | ThinHedK | |
| 93 | Tight  K | |
| 94 | Chunk  K | |
| 95 | Gate   K | |
| 96 | Giant  K | |
| 97 | Inside K | |
| 98 | Std1 1 K | |
| 99 | Std1 2 K | |
| 100 | Std2 1 K | |
| 101 | Std2 2 K | |
| 102 | Room 8 K | |
| 103 | Room 9 K | |
| 104 | Power K1 | |
| 105 | Power K2 | |
| 106 | Jazz 3 K | |
| 107 | Jazz 4 K | |
| 108 | Brush  K | |
| 109 | Elec 1 K | |
| 110 | Elec 2 K | |
| 111 | ElBend K | |
| 112 | Plastk1K | |
| 113 | Plastk2K | |
| 114 | Gabba  K | |
| 115 | Gabba2 K | |
| 116 | Tail   K | |
| 117 | Jungle K | |
| 118 | HipHop K | |
| 119 | LoFi 1 K | |
| 120 | LoFi 2 K | |
| 121 | LoFi 3 K | |
| 122 | LoFi 4 K | |
| 123 | Noisy  K | |
| 124 | Splat  K | |
| 125 | Scrach1K | |
| 126 | Scrach2K | |
| 127 | Hi-Q   K | |
| 128 | Space  K | |
| 129 | SynBassK | |
| **SNARE** | | |
| 130 | Custom S | |
| 131 | Cstm  RS | |
| 132 | CstmBr S | |
| 133 | CstmBrRS | |
| 134 | CstmSt S | |
| 135 | CstmStRS | |
| 136 | Picolo1S | |
| 137 | Pco1  RS | |
| 138 | Pco1Br S | |
| 139 | Pco1BrRS | |
| 140 | Pco1St S | |
| 141 | Pco1StRS | |
| 142 | Picolo2S | |
| 143 | Pco2  RS | |
| 144 | Pco2Br S | |
| 145 | Pco2BrRS | |
| 146 | Pco2St S | |
| 147 | Pco2StRS | |
| 148 | Picolo3S | |
| 149 | Pco3  RS | |
| 150 | Pco3Br S | |
| 151 | Pco3BrRS | |
| 152 | Pco3St S | |
| 153 | Pco3StRS | |
| 154 | Medium1S | |
| 155 | Med1  RS | |
| 156 | Med1  XS | *x-stick |
| 157 | Med1Br S | |
| 158 | Med1BrRS | |
| 159 | Med1BrXS | *x-stick |
| 160 | Med1St S | |
| 161 | Med1StRS | |
| 162 | Med1StXS | *x-stick |
| 163 | Medium2S | |
| 164 | Med2  RS | |
| 165 | Med2Br S | |
| 166 | Med2BrRS | |
| 167 | Med2St S | |
| 168 | Med2StRS | |
| 169 | Medium3S | |
| 170 | Med3  RS | |
| 171 | Med3Br S | |
| 172 | Med3BrRS | |
| 173 | Med3St S | |
| 174 | Med3StRS | |
| 175 | Medium4S | |
| 176 | Med4  RS | |
| 177 | Med4Br S | |
| 178 | Med4BrRS | |
| 179 | Med4St S | |
| 180 | Med4StRS | |
| 181 | Fat1   S | |
| 182 | Fat1  RS | |
| 183 | Fat1Br S | |
| 184 | Fat1BrRS | |
| 185 | Fat1St S | |
| 186 | Fat1StRS | |
| 187 | Fat2   S | |
| 188 | Fat2  RS | |
| 189 | Fat2Br S | |
| 190 | Fat2BrRS | |
| 191 | Fat2St S | |
| 192 | Fat2StRS | |
| 193 | AcusticS | |
| 194 | Acus  RS | |
| 195 | AcusBr S | |
| 196 | AcusBrRS | |
| 197 | AcusSt S | |
| 198 | AcusStRS | |
| 199 | VintageS | |
| 200 | Vntg  RS | |
| 201 | VntgBr S | |
| 202 | VntgBrRS | |
| 203 | VntgSt S | |
| 204 | VntgStRS | |
| 205 | Comp   S | |
| 206 | Comp  RS | |
| 207 | CompBr S | |
| 208 | CompBrRS | |
| 209 | CompSt S | |
| 210 | CompStRS | |
| 211 | Jazz   S | |
| 212 | Jazz  RS | |
| 213 | Jazz  XS | *x-stick |
| 214 | JazzBr S | |
| 215 | JazzBrRS | |
| 216 | JazzBrXS | *x-stick |
| 217 | JazzSt S | |
| 218 | JazzStRS | |
| 219 | JazzStXS | *x-stick |
| 220 | Dirty  S | |
| 221 | Drty  RS | |
| 222 | DrtyBr S | |
| 223 | DrtyBrRS | |
| 224 | DrtySt S | |
| 225 | DrtyStRS | |
| 226 | 13"    S | |
| 227 | 13"   RS | |
| 228 | Birch  S | |
| 229 | Birch RS | |
| 230 | TD7Mpl S | |
| 231 | TD7MplRS | |
| 232 | Ballad S | |
| 233 | Brush1 S | |
| 234 | Brush2 S | |
| 235 | Brush3 S | |
| 236 | Brsh Tap | |
| 237 | Brsh Slp | |
| 238 | Brsh Swl | |
| 239 | BrshTmbS | |
| 240 | MIDIBr1S | |
| 241 | MIDIBr2S | |
| 242 | MIDIBr3S | |
| 243 | Boston S | |
| 244 | BostonRS | |
| 245 | Bronze S | |
| 246 | Brnz  RS | |
| 247 | Bronze2S | |
| 248 | Brnz2 RS | |
| 249 | Birch2 S | |
| 250 | Copper S | |
| 251 | Copper2S | |
| 252 | 10"    S | |
| 253 | L.A.   S | |
| 254 | London S | |
| 255 | Ring   S | |
| 256 | Ring  RS | |
| 257 | Rock   S | |
| 258 | Rock  RS | |
| 259 | R8MapleS | |
| 260 | R8Mpl RS | |
| 261 | BigShotS | |
| 262 | Std1 1 S | |
| 263 | Std1 2 S | |

264 Std2 1 S
265 Std2 2 S
266 Room 1 S
267 Room 2 S
268 Power1 S
269 Power2 S
270 Gate S
271 Jazz 2 S
272 Jazz 3 S
273 Funk S
274 Funk RS
275 Bop S
276 Bop RS
277 Picolo5S
278 Pco5 RS
279 Picolo6S
280 Pco6 RS
281 Medium5S
282 Med5 RS
283 Medium6S
284 Med6 RS
285 Medium7S
286 Med7 RS
287 Medium8S
288 Med8 RS
289 Fat3 S
290 Fat3 RS
291 Fat4 S
292 Fat4 RS
293 DynamicS
294 Dynmc RS
295 Roll S
296 Buzz S
297 Dopin1 S
298 Dopin2 S
299 Reggae S
300 Cruddy S
301 Dance1 S
302 Dance2 S
303 House S
304 HousDpnS
305 Clap! S
306 Whack S
307 TR808 S
308 TR909 S
309 Elec 1 S
310 Elec 2 S
311 Elec 3 S
312 ElNoiz S
313 HipHop1S
314 HipHop2S
315 LoFi S
316 LoFi RS
317 Radio S
318 CrsStk 1
319 CrsStk 2
320 CrsStk 3
321 CrsStk 4
322 CrsStk 5
323 CrsStk 6
324 808Crstk

## TOM

325 OysterT1
326 OysterT2
327 OysterT3
328 OysterT4
329 Comp T1
330 Comp T2
331 Comp T3
332 Comp T4
333 Fibre T1
334 Fibre T2
335 Fibre T3
336 Fibre T4
337 Dry1 T1
338 Dry1 T2
339 Dry1 T3
340 Dry1 T4
341 Dry2 T1
342 Dry2 T2
343 Dry2 T3
344 Dry2 T4
345 Maple T1
346 Maple T2
347 Maple T3
348 Maple T4
349 Rose T1
350 Rose T2
351 Rose T3
352 Rose T4
353 SakuraT1
354 SakuraT2
355 SakuraT3
356 SakuraT4
357 Jazz1 T1
358 Jazz1 T2
359 Jazz1 T3
360 Jazz1 T4
361 Jazz2 T1
362 Jazz2 T2
363 Jazz2 T3
364 Jazz2 T4
365 Buzz1 T1
366 Buzz1 T2
367 Buzz1 T3
368 Buzz1 T4
369 Buzz2 T1
370 Buzz2 T2
371 Buzz2 T3
372 Buzz2 T4
373 Buzz3 T1
374 Buzz3 T2
375 Buzz3 T3
376 Buzz3 T4
377 Buzz4 T1
378 Buzz4 T2
379 Buzz4 T3
380 Buzz4 T4
381 NatralT1
382 NatralT2
383 NatralT3
384 NatralT4
385 Natrl2T1
386 Natrl2T2
387 Natrl2T3
388 Natrl2T4
389 StudioT1
390 StudioT2
391 StudioT3
392 StudioT4
393 Slap T1
394 Slap T2
395 Slap T3
396 Slap T4
397 Room1 T1
398 Room1 T2
399 Room1 T3
400 Room1 T4
401 Room2 T1
402 Room2 T2
403 Room2 T3
404 Room2 T4
405 Room3 T1
406 Room3 T2
407 Room3 T3
408 Room3 T4
409 Room4 T1
410 Room4 T2
411 Room4 T3
412 Room4 T4
413 Room5 T1
414 Room5 T2
415 Room5 T3
416 Room5 T4
417 Big T1
418 Big T2
419 Big T3
420 Big T4
421 Rock T1
422 Rock T2
423 Rock T3
424 Rock T4
425 Punch T1
426 Punch T2
427 Punch T3
428 Punch T4
429 Oak T1
430 Oak T2
431 Oak T3
432 Oak T4
433 Balsa T1
434 Balsa T2
435 Balsa T3
436 Balsa T4
437 VintgeT1
438 VintgeT2
439 VintgeT3
440 VintgeT4
441 Brsh1 T1
442 Brsh1 T2
443 Brsh1 T3
444 Brsh1 T4
445 Brsh2 T1
446 Brsh2 T2
447 Brsh2 T3
448 Brsh2 T4
449 Dark T1
450 Dark T2
451 Dark T3
452 Dark T4
453 AttackT1
454 AttackT2
455 AttackT3
456 AttackT4
457 Hall T1
458 Hall T2
459 Hall T3
460 Hall T4
461 Birch T1
462 Birch T2
463 Birch T3
464 Birch T4
465 Beech T1
466 Beech T2
467 Beech T3
468 Beech T4
469 Micro T1
470 Micro T2
471 Micro T3
472 Micro T4
473 Bend T1
474 Bend T2
475 Bend T3
476 Bend T4
477 Bowl T1
478 Bowl T2
479 Bowl T3
480 Bowl T4
481 Dirty T1
482 Dirty T2
483 Dirty T3
484 Dirty T4
485 Std 1 T1
486 Std 1 T2
487 Std 1 T3
488 Std 1 T4
489 Std 1 T5
490 Std 1 T6
491 Std 2 T1
492 Std 2 T2
493 Std 2 T3
494 Std 2 T4
495 Std 2 T5
496 Std 2 T6
497 Room6 T1
498 Room6 T2
499 Room6 T3
500 Room6 T4
501 Room6 T5
502 Room6 T6
503 Power T1
504 Power T2
505 Power T3
506 Power T4
507 Power T5
508 Power T6
509 Jazz3 T1
510 Jazz3 T2
511 Jazz3 T3
512 Jazz3 T4
513 Jazz3 T5
514 Jazz3 T6
515 Brsh3 T1
516 Brsh3 T2
517 Brsh3 T3
518 Brsh3 T4
519 Brsh3 T5
520 Brsh3 T6
521 Gate T1
522 Gate T2
523 Gate T3
524 Gate T4
525 LoFi T1
526 LoFi T2
527 LoFi T3
528 LoFi T4
529 ElBendT1
530 ElBendT2
531 ElBendT3
532 ElBendT4
533 ElBnd2T1
534 ElBnd2T2
535 ElBnd2T3
536 ElBnd2T4
537 ElBnd3T1
538 ElBnd3T2
539 ElBnd3T3
540 ElBnd3T4
541 ElNoisT1
542 ElNoisT2
543 ElNoisT3
544 ElNoisT4
545 ElDualT1
546 ElDualT2
547 ElDualT3
548 ElDualT4

| Nº | Nombre | Coment. |
|---|---|---|
| 549 | Elec T1 | |
| 550 | Elec T2 | |
| 551 | Elec T3 | |
| 552 | Elec T4 | |
| 553 | Elec T5 | |
| 554 | Elec T6 | |
| 555 | TR808 T1 | |
| 556 | TR808 T2 | |
| 557 | TR808 T3 | |
| 558 | TR808 T4 | |
| 559 | TR808 T5 | |
| 560 | TR808 T6 | |

## HI-HAT

| | | |
|---|---|---|
| 561 | Pure HH | |
| 562 | PureEgHH | |
| 563 | BrightHH | |
| 564 | BritEgHH | |
| 565 | Jazz HH | |
| 566 | JazzEgHH | |
| 567 | Thin HH | |
| 568 | ThinEgHH | |
| 569 | Heavy HH | |
| 570 | HevyEgHH | |
| 571 | Light HH | |
| 572 | LigtEgHH | |
| 573 | Dark HH | |
| 574 | DarkEgHH | |
| 575 | 12" HH | |
| 576 | 12"Eg HH | |
| 577 | 13" HH | |
| 578 | 13"Eg HH | |
| 579 | 14" HH | |
| 580 | 14"Eg HH | |
| 581 | 15" HH | |
| 582 | 15"Eg HH | |
| 583 | Brush1HH | |
| 584 | Brush2HH | |
| 585 | SizzleHH | |
| 586 | Sizle2HH | |
| 587 | Voice HH | |
| 588 | HandC HH | |
| 589 | TambrnHH | |
| 590 | MaracsHH | |
| 591 | TR808 HH | |
| 592 | TR909 HH | |
| 593 | CR78 HH | |
| 594 | Mtl808HH | |
| 595 | Mtl909HH | |
| 596 | Mtl78 HH | |
| 597 | LoFi1 HH | |
| 598 | LoFi2 HH | |

## CRASH

| | | |
|---|---|---|
| 599 | Med14 Cr | |
| 600 | Med16 Cr | |
| 601 | Med18 Cr | |
| 602 | Quik16Cr | |
| 603 | Quik18Cr | |
| 604 | Thin16Cr | |
| 605 | Thin18Cr | |
| 606 | Brsh1 Cr | |
| 607 | Brsh2 Cr | |
| 608 | SzlBr Cr | |
| 609 | Swell Cr | |
| 610 | Splsh 6" | |
| 611 | Splsh 8" | |
| 612 | Splsh10" | |
| 613 | Splsh12" | |
| 614 | Cup 4" | |
| 615 | Cup 6" | |
| 616 | HdSpl 8" | |
| 617 | HdSpl10" | |
| 618 | China10" | |
| 619 | China12" | |
| 620 | China18" | |
| 621 | China20" | |
| 622 | SzlChina | |
| 623 | SwlChina | |
| 624 | PgyzBack | |
| 625 | PgyCrsh1 | |
| 626 | PgyCrsh2 | |
| 627 | PgyCrsh3 | |
| 628 | PgSplsh1 | |
| 629 | PgSplsh2 | |
| 630 | PhaseCym | |
| 631 | Elec Cr | |
| 632 | TR808 Cr | |
| 633 | LoFi1 Cr | |
| 634 | LoFi2 Cr | |

## RIDE

| | | |
|---|---|---|
| 635 | Jazz Rd | |
| 636 | Jazz RdE | |
| 637 | Jazz RdB | |
| 638 | Jazz RdX | *Bow/Bell |
| 639 | Pop Rd | |
| 640 | Pop RdE | |
| 641 | Pop RdB | |
| 642 | Pop RdX | *Bow/Bell |
| 643 | Rock Rd | |
| 644 | Rock RdE | |
| 645 | Rock RdB | |
| 646 | Rock RdX | *Bow/Bell |
| 647 | Lite Rd | |
| 648 | Lite RdE | |
| 649 | Lite RdB | |
| 650 | Lite RdX | *Bow/Bell |
| 651 | CrashRd | |
| 652 | CrashRdE | |
| 653 | DkCrsRd | |
| 654 | DkCrsRdE | |
| 655 | Brsh1 Rd | |
| 656 | Brsh2 Rd | |
| 657 | SzlBr Rd | |
| 658 | Szl1 Rd | |
| 659 | Szl1 RdE | |
| 660 | Szl1 RdB | |
| 661 | Szl1 RdX | *Bow/Bell |
| 662 | Szl2 Rd | |
| 663 | Szl2 RdE | |
| 664 | Szl2 RdB | |
| 665 | Szl2 RdX | *Bow/Bell |
| 666 | Szl3 Rd | |
| 667 | Szl3 RdE | |
| 668 | Szl3 RdB | |
| 669 | Szl3 RdX | *Bow/Bell |
| 670 | Szl4 Rd | |
| 671 | Pgy Rd1 | |
| 672 | Pgy Rd1B | |
| 673 | Pgy Rd1X | *Bow/Bell |
| 674 | Pgy Rd2 | |
| 675 | Pgy Rd2B | |
| 676 | Pgy Rd2X | *Bow/Bell |
| 677 | LoFi Rd | |
| 678 | LoFi RdE | |
| 679 | LoFi RdB | |

## PERCUSSION

| | | |
|---|---|---|
| 680 | R8Bng Hi | |
| 681 | R8Bng Lo | |
| 682 | R8Bng2Hi | |
| 683 | R8Bng2Lo | |
| 684 | Bongo Hi | |
| 685 | Bongo Lo | |
| 686 | Bongo2Hi | |
| 687 | Bongo2Lo | |
| 688 | R8Cng Mt | |
| 689 | R8Cng Hi | |
| 690 | R8Cng Lo | |
| 691 | Conga Mt | |
| 692 | Conga Sl | |
| 693 | Conga Op | |
| 694 | Conga Lo | |
| 695 | CngMt VS | |
| 696 | CngSl VS | |
| 697 | Cowbell1 | |
| 698 | Cowbell2 | |
| 699 | CowblDuo | |
| 700 | Claves | |
| 701 | GiroLng1 | |
| 702 | GuiroSht | |
| 703 | GiroLng2 | |
| 704 | Guiro VS | |
| 705 | Maracas | |
| 706 | Shaker | |
| 707 | SmlShakr | |
| 708 | Tambrn 1 | |
| 709 | Tambrn 2 | |
| 710 | Tambrn 3 | |
| 711 | Tambrn 4 | |
| 712 | Tmbl1 Hi | |
| 713 | Tmbl1 Rm | |
| 714 | Tmbl1 Lo | |
| 715 | Paila | |
| 716 | Tmbl2 Hi | |
| 717 | Tmbl2 Lo | |
| 718 | VibraSlp | |
| 719 | Agogo Hi | |
| 720 | Agogo Lo | |
| 721 | Agogo2Hi | |
| 722 | Agogo2Lo | |
| 723 | CabasaUp | |
| 724 | CabasaDw | |
| 725 | CabasaVS | |
| 726 | CuicaMt1 | |
| 727 | Cuica Op | |
| 728 | Cuica Lo | |
| 729 | CuicaMt2 | |
| 730 | PandroMt | |
| 731 | PandroOp | |
| 732 | PandroSl | |
| 733 | PandroVS | |
| 734 | SurdoHMt | |
| 735 | SurdoHOp | |
| 736 | SurdoHVS | |
| 737 | SurdoLMt | |
| 738 | SurdoLOp | |
| 739 | SurdoLVS | |
| 740 | Whistle | |
| 741 | Whisl Sh | |
| 742 | Caxixi | |
| 743 | Tabla Na | |
| 744 | TablaTin | |
| 745 | TablaTun | |
| 746 | Tabla Te | |
| 747 | Tabla Ti | |
| 748 | Baya Ge | |
| 749 | Baya Ka | |
| 750 | Baya Gin | |
| 751 | Baya Sld | |
| 752 | Pot Drum | |
| 753 | PotDr Mt | |
| 754 | PotDr VS | |
| 755 | TalkinDr | |
| 756 | ThaiGong | |
| 757 | ThaiGng2 | |
| 758 | BellTree | |
| 759 | TinyGong | |
| 760 | Gong | |
| 761 | TemplBel | |
| 762 | Wa-Daiko | |
| 763 | Taiko | |
| 764 | Sleibell | |
| 765 | TreeChim | |
| 766 | TringlOp | |
| 767 | TringlMt | |
| 768 | TringlVS | |
| 769 | R70TriOp | |
| 770 | R70TriMt | |
| 771 | R70TriVS | |
| 772 | Castanet | |
| 773 | WdBlk Hi | |
| 774 | WdBlk Lo | |
| 775 | ConcrtBD | |
| 776 | ConBD Mt | |
| 777 | Hand Cym | |
| 778 | HndCymMt | |
| 779 | TimpaniG | |
| 780 | TimpaniC | |
| 781 | TimpaniE | |
| 782 | PercHit1 | |
| 783 | PercHit2 | |
| 784 | Orch Maj | |
| 785 | Orch Min | |
| 786 | Orch Dim | |
| 787 | Kick/Rol | |
| 788 | Kick/Cym | |
| 789 | OrchRoll | |
| 790 | OrchChok | |
| 791 | Hit Roll | |
| 792 | Finale | |
| 793 | 808Clap | |
| 794 | 808Cwbl1 | |
| 795 | 808Cwbl2 | |
| 796 | 808Marcs | |
| 797 | 808Clavs | |
| 798 | 808Conga | |
| 799 | 909RIM | |
| 800 | 909CLAP | |
| 801 | 78Cowbel | |
| 802 | 78Guiro | |
| 803 | 78GiroSt | |
| 804 | 78Maracs | |
| 805 | 78MBeat | |
| 806 | 78Tambrn | |
| 807 | 78Bongo | |
| 808 | 78Claves | |
| 809 | 78Rim | |
| 810 | 55Claves | |

## SPECIAL

| | | |
|---|---|---|
| 811 | Applause | |
| 812 | Encore | |
| 813 | Bird | |
| 814 | Dog | |
| 815 | Bubbles | |
| 816 | Heart Bt | |
| 817 | Telephon | |
| 818 | Punch | |

819 KungFoo
820 Pistol
821 Gun Shot
822 Glass
823 Hammer
824 Bucket
825 Barrel
826 TrashCan
827 Af Stomp
828 Bounce
829 CuicaHit
830 Monster
831 AirDrive
832 Car Door
833 Car Cell
834 CarEngin
835 Car Horn
836 Helicptr
837 Thunder
838 Bomb
839 Sticks
840 Click
841 Tamb FX
842 Tek Clik
843 Beep Hi
844 Beep Low
845 MetroBel
846 MetroClk
847 Snaps
848 Clap
849 NoizClap
850 Tek Noiz
851 Mtl Slap
852 R8 Slap
853 Vocoder1
854 Vocoder2
855 Vocoder3
856 DynScrch
857 Scrach 1
858 Scrach 2
859 Scrach 3
860 Scrach 4
861 Scrach 5
862 Scrach 6
863 ScrchLP
864 Phil Hit
865 LoFi Hit
866 Hi-Q
867 Hoo...
868 DaoDrill
869 Scrape
870 Martian
871 CoroCoro
872 CoroBend
873 Burt
874 Boing 1
875 Boing 2
876 TeknoBrd
877 Nantoka!
878 ElecBird
879 MtlBend1
880 MtlBend2
881 MtlNoise
882 MtlPhase
883 Laser
884 Mystery
885 TimeTrip
886 Kick Amb
887 SnareAmb
888 Tom Amb

## MELODIC

889 Kalimba
890 Steel Dr
891 Glcknspl
892 Vibraphn
893 Marimba
894 Xylophon
895 Tublrbel
896 Celesta
897 Saw Wave
898 TB Bass
899 SlapBass
900 Gt Slide
901 GtScrach
902 GuitDist
903 GuitBs 1
904 GuitBs 2
905 CutGtDwn
906 CutGtUp
907 FletNoiz
908 Bs Slide
909 WahGtDw1
910 WahGtUp1
911 WahGtDw2
912 WahGtUp2
913 Shami VS
914 Brass VS
915 StrngsVS
916 Pizicato
917 TeknoHit
918 FunkHit1
919 FunkHit2
920 FunkHit3

## VOICE

921 Lady Ahh
922 Aoouu!
923 Hooh!
924 Haa!
925 SayYeah!
926 Yeah
927 Ahhh
928 Haaa
929 Achaa!
930 Nope!
931 Bap
932 Dat
933 BapDatVS
934 Doot
935 DaoFall1
936 DaoFall2
937 DaoFall3
938 DaoFall4
939 DoDat VS
940 DoDao VS
941 Scat1 VS
942 Scat2 VS
943 Scat3 VS
944 Scat4 VS
945 Scat5 VS
946 Voice  K
947 VoiceLoK
948 Voice  S
949 Voice T1
950 Voice T2
951 Voice T3
952 Voice T4
953 Voice Cr
954 Count  1
955 Count  2
956 Count  3
957 Count  4
958 Count  5
959 Count  6
960 Count  7
961 Count  8
962 Count  9
963 Count 10
964 Count 11
965 Count 12
966 Count 13
967 CountAnd
968 Count  E
969 Count  A
970 Count Ti
971 Count Ta

## REVERSE

972 RvsKick1
973 RvsKick2
974 RvsSnr 1
975 RvsSnr 2
976 RvsTom
977 RvsCrsh1
978 RvsCrsh2
979 RvsChina
980 RvsBelTr
981 Rvs Hi-Q
982 RvsMFaze
983 RvsAirDr
984 RvsBoin1
985 RvsBoin2
986 Rvs Bend
987 RvsVocod
988 RvsCarcl
989 RvsEngin

## FIXED HI-HAT

990 Std1  CH
991 Std1 ECH
992 Std1  OH
993 Std1 EOH
994 Std1 PdH
995 Std2  CH
996 Std2 ECH
997 Std2  OH
998 Std2 PdH
999 Room  CH
1000 Room ECH
1001 Room  OH
1002 Room EOH
1003 Room PdH
1004 Powr  CH
1005 Powr ECH
1006 Powr  OH
1007 Powr PdH
1008 Brsh  CH
1009 Brsh ECH
1010 Brsh  OH
1011 Brsh PdH
1012 Elec  CH
1013 Elec  OH
1014 Elec PdH
1015 808  CH
1016 808  ECH
1017 808  OH
1018 808  EOH
1019 808  PdH
1020 LoFi  CH
1021 LoFi  OH
1022 LoFi EOH
1023 LoFi PdH

## OFF

1024 OFF

*x-stick (XS):

Un sonido de "caja" de cambio por velocidad, que al tocarlo suavemente produce un sonido de baquetas cruzadas, y al tocarlo más fuerte produce un sonido de golpe en el borde.

*Bow/Bell (RdX):

Un tipo de sonido "fundido cruzado". Con la velocidad, puede controlar el sonido "de arco" y "de campana".

RS: Sonido de golpe en el borde

VS: Sonido que cambia por velocidad

Inst Group "FIXED HI-HAT":

Son sonidos de charles que el controlador de pedal FD-7 (opcional) no puede controlar.

# Lista de grupos de percusión predefinidos

| | Nº de nota | 1. Stndard 1 PC100 | Voces | 2. Stndard 2 PC101 | 3. Room PC102 | 4. Power PC103 | 5. Electronic PC104 | 6. 808/909 PC105 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 18 | Bs Slide | 2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 19 | GtScrach | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 20 | Gt Slide | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 21 | CutGtDwn | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 22 | CutGtUp | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 23 | WahGtDw1 | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| C1 | 24 | WahGtUp1 | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 25 | WahGtDw2 | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 26 | WahGtUp2 | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 27 | Hi-Q | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 28 | Mtl Slap | 2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 29 | Scrach 3 | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 30 | Scrach 2 | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 31 | Sticks | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 32 | Click | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 33 | MetroClk | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 34 | MetroBel | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 35 | Std1 2 K | 2 | Std2 2 K | Room 9 K | Power K2 | Elec 2 K | TR909 K |
| C2 | 36 | Std1 1 K | 2 | Std2 1 K | Room 8 K | Power K1 | Elec 1 K | TR808 K |
| | 37 | CrsStk 3 | 1 | ← | CrsStk 1 | ← | CrsStk 3 | 808Crstk |
| | 38 | Std1 1 S | 3 | Std2 1 S | Room 1 S | Power1 S | Elec 1 S | TR808 S |
| | 39 | Clap | 1 | ← | ← | ← | ← | 808Clap |
| | 40 | Std1 2 S | 4 | Std2 2 S | Room 2 S | Power2 S | Gate S | TR909 S |
| | 41 | Std 1 T6 | 2 | Std 2 T6 | Room6 T6 | Power T6 | Elec T6 | TR808 T6 |
| | 42 | Std1 CH | 2 | Std2 CH | Room CH | Powr CH | Elec CH | 808 ECH |
| | 43 | Std 1 T5 | 2 | Std 2 T5 | Room6 T5 | Power T5 | Elec T5 | TR808 T5 |
| | 44 | Std1 PdH | 1 | Std2 PdH | Room PdH | Powr PdH | Elec PdH | 808 PdH |
| | 45 | Std 1 T4 | 2 | Std 2 T47 | Room6 T4 | Power T4 | Elec T4 | TR808 T4 |
| | 46 | Std1 EOH | 1 | Std2 OH | Room EOH | Powr OH | Elec OH | 808 EOH |
| | 47 | Std 1 T3 | 2 | Std 2 T3 | Room6 T3 | Power T3 | Elec T3 | TR808 T3 |
| C3 | 48 | Std 1 T2 | 2 | Std 2 T2 | Room6 T2 | Power T2 | Elec T2 | TR808 T2 |
| | 49 | Med16 Cr | 2 | ← | ← | ← | ← | TR808 CR |
| | 50 | Std 1 T1 | 2 | Std 2 T1 | Room6 T1 | Power T1 | Elec T1 | TR808 T1 |
| | 51 | Pop Rd | 2 | Jazz Rd | Pop Rd | Jazz Rd | Pop Rd | ← |
| | 52 | China18" | 1 | ← | ← | ← | RvsCrsh2 | China18” |
| | 53 | Pop RdB | 1 | Jazz RdB | Pop RdB | Jazz RdB | Pop RdB | ← |
| | 54 | Tambrn 1 | 1 | ← | ← | ← | ← | 78Tambrn |
| | 55 | Splsh12" | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 56 | Cowbell1 | 1 | Cowbell2 | ← | ← | Cowbell1 | 808Cwbl1 |
| | 57 | Quik16Cr | 2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 58 | VibraSlp | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 59 | Pop RdE | 1 | Jazz RdE | Pop RdE | Jazz RdE | Pop RdE | ← |
| C4 | 60 | R8Bng Hi | 2 | ← | ← | ← | ← | 78Bongo |
| | 61 | R8Bng Lo | 2 | ← | ← | ← | ← | 78Bongo |
| | 62 | Conga Mt | 2 | ← | ← | ← | ← | 808Conga |
| | 63 | Conga Sl | 2 | ← | ← | ← | ← | 808Conga |
| | 64 | Conga Op | 2 | ← | ← | ← | ← | 808Conga |
| | 65 | Tmbl1 Rm | 2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 66 | Tmbl1 Lo | 2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 67 | Agogo Hi | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 68 | Agogo Lo | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 69 | CabasaUp | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 70 | Maracas | 1 | ← | ← | ← | ← | 808Marcs |
| | 71 | Whisl Sh | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| C5 | 72 | Whistle | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 73 | GuiroSht | 1 | ← | ← | ← | ← | 78GiroSt |
| | 74 | GiroLng1 | 1 | ← | ← | ← | ← | 78Guiro |
| | 75 | Claves | 1 | ← | ← | ← | ← | 808Clavs |
| | 76 | WdBlk Hi | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 77 | WdBlk Lo | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 78 | CuicaMt1 | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 79 | Cuica Op | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 80 | TringlMt | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 81 | TringlOp | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 82 | Shaker | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 83 | Sleibell | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| C6 | 84 | BellTree | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 85 | Castanet | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 86 | SurdoLMt | 3 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 87 | SurdoLOp | 2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 88 | OFF | 0 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 89 | R8Cng Hi | 2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 90 | TinyGong | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 91 | Gong | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 92 | PandroMt | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 93 | PandroOp | 2 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 94 | PandroSl | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| | 95 | TreeChim | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |
| C7 | 96 | Caxixi | 1 | ← | ← | ← | ← | ← |

| Nº de nota | 7. Jazz PC106 | 8. Brush PC107 | 9. Perc Only PC108 | 10. Special PC109 | Mute | Grupo de percusión Números de nota |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | Bs Slide | ← | R8Bng2Hi | FunkHit2 | | Los números de nota |
| 19 | GtScrach | ← | R8Bng2Lo | FunkHit2 | | asignados |
| 20 | Gt Slide | ← | Bongo Hi | FunkHit2 | | a cada entrada de disparo |
| 21 | CutGtDwn | ← | Bongo Lo | FunkHit2 | | |
| 22 | CutGtUp | ← | Bongo2Hi | FunkHit3 | | |
| 23 | WahGtDw1 | ← | Bongo2Lo | FunkHit3 | | TRIG 3 (HI-HAT)CLOSE RIM |
| C1 24 | WahGtUp1 | ← | R8Cng Mt | FunkHit3 | | |
| 25 | WahGtDw2 | ← | R8Cng Hi | FunkHit3 | | |
| 26 | WahGtUp2 | ← | R8Cng Lo | FunkHit1 | | |
| 27 | Hi-Q | ← | CowblDuo | FunkHit1 | | TRIG 3 (HI-HAT)OPEN RIM |
| 28 | Mtl Slap | ← | Tambrn 2 | FunkHit1 | | |
| 29 | Scrach 3 | ← | Tambrn 3 | FunkHit1 | | |
| 30 | Scrach 2 | ← | Tmbl2 Hi | TeknoHit | | |
| 31 | Sticks | ← | Tmbl2 Lo | TeknoHit | | |
| 32 | Click | ← | Paila | TeknoHit | | TRIG 8 (TOM4) |
| 33 | MetroClk | ← | Tabla Na | TeknoHit | | TRIG 6 (AUX) |
| 34 | MetroBel | ← | TablaTin | Heart Bt | | |
| 35 | Jazz 4 K | Std2 2 K | TablaTun | Glass | * | |
| C2 36 | Jazz 3 K | Brush K | Tabla Te | Pistol | * | |
| 37 | CrsStk 3 | ← | Tabla Ti | ScrchLP | * | TRIG 1 (KICK1) |
| 38 | Jazz 2 S | Brsh Tap | Baya Ge | Phil Hit | * | |
| 39 | Clap | Brsh Slp | Baya Ka | LoFi Hit | * | TRIG 2 (SNARE) |
| 40 | Jazz 3 S | Brsh Swl | Baya Gin | Boing 1 | * | |
| 41 | Jazz3 T6 | Brsh3 T6 | Baya Sld | Monster | * | TRIG 2 (SNARE) RIM |
| 42 | Std1 CH | Brsh CH | Pot Drum | Count | * | TRIG 7 (TOM3) |
| 43 | Jazz3 T5 | Brsh3 T5 | PotDr Mt | Count | * | TRIG 3 (HI-HAT) CLOSED |
| 44 | Std1 PdH | Brsh PdH | TalkinDr | Count | * | |
| 45 | Jazz3 T4 | Brsh3 T4 | ThaiGng2 | Count | * | TRIG 3 (HI-HAT) PEDAL |
| 46 | Std1 EOH | Brsh OH | TinyGong | Count | * | TRIG 5 (TOM2) |
| 47 | Jazz3 T3 | Brsh3 T3 | Gong | Bomb | * | TRIG 3 (HI-HAT) OPEN |
| C3 48 | Jazz3 T2 | Brsh3 T2 | TemplBel | Thunder | * | |
| 49 | Med16 Cr | Brsh1 Cr | Wa-Daiko | Car Door | * | TRIG 4 (TOM1) |
| 50 | Jazz3 T1 | Brsh3 T1 | Taiko | Car Cell | * | TRIG 9 (CRASH1) |
| 51 | Jazz Rd | Brsh1 Rd | R70TriOp | CarEngin | * | TRIG 4 (TOM1) RIM |
| 52 | China18" | ← | R70TriMt | Car Horn | * | TRIG 11 (RIDE) |
| 53 | Jazz RdB | ← | TimpaniG | Helicptr | * | TRIG 10 (CRASH2) RIM |
| 54 | Tambrn 1 | ← | TimpaniG | Gt Slide | | TRIG 11 (RIDE) RIM |
| 55 | Splsh12" | ← | TimpaniG | GtScrach | * | |
| 56 | Cowbell2 | ← | TimpaniG | GuitDist | | TRIG 9 (CRASH1) RIM |
| 57 | Quik16Cr | Brsh1 Cr | TimpaniG | GuitBs 1 | * | |
| 58 | VibraSlp | ← | TimpaniC | GuitBs 2 | | TRIG 10 (CRASH2) |
| 59 | Jazz RdE | Jazz Rd | TimpaniC | FletNoiz | * | |
| C4 60 | R8Bng Hi | ← | TimpaniC | Shami VS | | |
| 61 | R8Bng Lo | ← | ThaiGong | Brass VS | | |
| 62 | Conga Mt | ← | ThaiGong | StrngsVS | | |
| 63 | Conga Sl | ← | ThaiGong | StrngsVS | | |
| 64 | Conga Op | ← | ThaiGong | StrngsVS | | |
| 65 | Tmbl1 Rm | ← | PercHit1 | Pizicato | | |
| 66 | Tmbl1 Lo | ← | PercHit2 | RvsKick1 | | |
| 67 | Agogo Hi | ← | Orch Maj | RvsSnr 2 | | |
| 68 | Agogo Lo | ← | Orch Min | RvsCrsh2 | | |
| 69 | CabasaUp | ← | Orch Dim | RvsChina | | |
| 70 | Maracas | ← | Kick/Rol | Lady Ahh | | |
| 71 | Whisl Sh | ← | Kick/Cym | Aoouu! | | |
| C5 72 | Whistle | ← | OrchRoll | Hooh! | | |
| 73 | GuiroSht | ← | OrchChok | Haa! | | |
| 74 | GiroLng1 | ← | Hit Roll | SayYeah! | | |
| 75 | Claves | ← | Finale | Yeah | | |
| 76 | WdBlk Hi | ← | Applause | Ahhh | | |
| 77 | WdBlk Lo | ← | Encore | Haaa | | |
| 78 | CuicaMt1 | ← | TreeChim | Achaa! | | |
| 79 | Cuica Op | ← | 808Clap | Nope! | | |
| 80 | TringlMt | ← | 808Cwbl1 | Bap | | |
| 81 | TringlOp | ← | 808Cwbl2 | Dat | | |
| 82 | Shaker | ← | 808Marcs | Scat3 VS | | |
| 83 | Sleibell | ← | 808Clavs | Doot | | |
| C6 84 | BellTree | ← | 808Conga | DaoFall1 | | |
| 85 | Castanet | ← | 909RIM | DaoFall2 | | |
| 86 | SurdoLMt | ← | 909CLAP | DaoFall3 | | |
| 87 | SurdoLOp | ← | 78Cowbel | DaoFall4 | | |
| 88 | OFF | ← | 78Guiro | DoDat VS | | |
| 89 | R8Cng Hi | ← | 78GiroSt | DoDat VS | | |
| 90 | TinyGong | ← | 78Maracs | DoDat VS | | |
| 91 | Gong | ← | 78MBeat | DoDao VS | | |
| 92 | PandroMt | ← | 78Tambrn | Scat1 VS | | |
| 93 | PandroOp | ← | 78Bongo | Scat2 VS | | |
| 94 | PandroSl | ← | 78Claves | Scat2 VS | | |
| 95 | TreeChim | ← | 78Rim | Scat2 VS | | |
| C7 96 | Caxixi | ← | 55Claves | Scat4 VS | | |

PC: Número de programa

←: El mismo que el de la izquierda

Voices:
Número de voces utilizadas

*: Número de nota para sonidos de percusión enmudecidos cuando sólo se enmudecen los instrumentos de percusión de la parte de percusión.

**MEMO**

En el Modo GM, está asignado "Standard 1".

# Lista de instrumentos de acompañamiento

| PC | CC0 | Nombre | Voces |
|---|---|---|---|
| **PIANO** | | | |
| 1 | 0 | Piano 1 | 1 |
| | 8 | Piano 1w | 2 |
| | 16 | Piano 1d | 1 |
| 2 | 0 | Piano 2 | 1 |
| | 8 | Piano 2w | 2 |
| 3 | 0 | Piano 3 | 1 |
| | 8 | Piano 3w | 2 |
| 4 | 0 | Honky-tonk | 2 |
| | 8 | Honky-tonk w | 2 |
| **E. PIANO** | | | |
| 5 | 0 | E.Piano 1 | 1 |
| | 8 | Detuned EP 1 | 2 |
| | 24 | 60's E.Piano | 1 |
| | 64 | FM+SA EP | 2 |
| | 65 | Hard Rhodes | 2 |
| 6 | 0 | E.Piano 2 | 2 |
| | 64 | Bright FM EP | 2 |
| **CLAVI** | | | |
| 7 | 0 | Harpsichord | 1 |
| | 8 | Coupled Hps. | 2 |
| | 16 | Harpsi.w | 2 |
| | 24 | Harpsi.o | 2 |
| 8 | 0 | Clav. | 1 |
| | 64 | Funk Clav. | 2 |
| **CHROMATIC PERCUSSION** | | | |
| 9 | 0 | Celesta | 1 |
| 10 | 0 | Glockenspiel | 1 |
| 11 | 0 | Music Box | 1 |
| 12 | 0 | Vibraphone | 1 |
| | 8 | Vib.w | 2 |
| 13 | 0 | Marimba | 1 |
| 14 | 0 | Xylophone | 1 |
| 15 | 0 | Tubular-bell | 1 |
| | 8 | Church Bell | 1 |
| | 9 | Carillon | 1 |
| 16 | 0 | Santur | 1 |
| **ORGAN** | | | |
| 17 | 0 | Organ 1 | 1 |
| | 8 | Detuned Or.1 | 2 |
| | 16 | 60's Organ 1 | 1 |
| | 32 | Organ 4 | 2 |
| | 64 | SC88 Organ 4 | 1 |
| | 65 | Even Bar | 2 |
| 18 | 0 | Organ 2 | 1 |
| | 8 | Detuned Or.2 | 2 |
| | 32 | Organ 5 | 2 |
| 19 | 0 | Organ 3 | 2 |
| 20 | 0 | Church Org.1 | 1 |
| | 8 | Church Org.2 | 2 |
| | 16 | Church Org.3 | 2 |
| 21 | 0 | Reed Organ | 1 |
| 22 | 0 | Accordion Fr | 2 |
| | 8 | Accordion It | 2 |
| 23 | 0 | Harmonica | 1 |
| 24 | 0 | Bandoneon | 2 |
| **GUITAR** | | | |
| 25 | 0 | Nylon-str.Gt | 1 |
| 26 | 0 | Steel-str.Gt | 1 |
| | 8 | 12-str.Gt | 2 |
| | 64 | Nylon+Steel | 2 |
| 27 | 0 | Jazz Gt. | 1 |
| | 8 | Hawaiian Gt. | 1 |
| 28 | 0 | Clean Gt. | 1 |
| | 8 | Chorus Gt. | 2 |
| 29 | 0 | Muted Gt. | 1 |
| | 64 | Muted Gt.2 | 2 |
| | 65 | Pop Gt. | 1 |
| | 66 | Funk Gt. | 1* |
| | 67 | Funk Gt.2 | 1* |
| 30 | 0 | Overdrive Gt | 1 |
| | 64 | Fdbk.Odrv.Gt | 2 |
| 31 | 0 | DistortionGt | 1 |
| | 8 | Feedback Gt. | 2 |
| | 64 | Heavy Gt. | 1 |
| | 65 | Fdbk. Hvy.Gt | 2 |
| | 66 | Muted Dis.Gt | 1 |
| | 67 | Rock Rhythm | 2 |
| 32 | 0 | Gt.Harmonics | 1 |
| | 8 | Gt. Feedback | 1 |

*: VELOCITY SWITCH
El tone cambia a la velocidad 116.

| PC | CC0 | Nombre | Voces |
|---|---|---|---|
| **BASS** | | | |
| 33 | 0 | Acoustic Bs. | 2 |
| | 64 | Elctrc.Ac.Bs | 2 |
| 34 | 0 | Fingered Bs. | 1 |
| | 64 | Funk Bass | 2 |
| | 65 | Reggae Bass | 2 |
| 35 | 0 | Picked Bs. | 1 |
| | 64 | Mute PickBs1 | 1 |
| | 65 | Mute PickBs2 | 1 |
| 36 | 0 | Fretless Bs. | 1 |
| 37 | 0 | Slap Bass 1 | 1 |
| | 64 | Slap Bass 3 | 1 |
| | 65 | Reso Slap | 1 |
| | 66 | Slap Bass 4 | 1 |
| 38 | 0 | Slap Bass 2 | 1 |
| **SYN. BASS** | | | |
| 39 | 0 | Synth Bass 1 | 1 |
| | 1 | SynthBass101 | 1 |
| | 8 | Synth Bass 3 | 1 |
| | 64 | TB303 Bs 1 | 1 |
| | 65 | TB303 Bs 2 | 1 |
| | 66 | TB303 Bs 3 | 1 |
| 40 | 0 | Synth Bass 2 | 2 |
| | 16 | Rubber Bass | 2 |
| | 64 | SH101 Bs 1 | 1 |
| | 65 | SH101 Bs 2 | 1 |
| | 66 | SH101 Bs 3 | 1 |
| | 67 | Modular Bass | 2 |
| **ORCHESTRA** | | | |
| 41 | 0 | Violin | 1 |
| | 8 | Slow Violin | 1 |
| 42 | 0 | Viola | 1 |
| 43 | 0 | Cello | 1 |
| 44 | 0 | Contrabass | 1 |
| 45 | 0 | Tremolo Str | 1 |
| 46 | 0 | PizzicatoStr | 1 |
| 47 | 0 | Harp | 1 |
| 48 | 0 | Timpani | 1 |
| **STRINGS** | | | |
| 49 | 0 | Strings | 1 |
| | 8 | Orchestra | 2 |
| 50 | 0 | Slow Strings | 1 |
| 51 | 0 | Syn.Strings1 | 1 |
| | 8 | Syn.Strings3 | 2 |
| | 64 | Syn.Strings4 | 2 |
| | 65 | OB Strings | 2 |
| 52 | 0 | Syn.Strings2 | 2 |
| 53 | 0 | Choir Aahs | 1 |
| | 32 | Choir Aahs 2 | 1 |
| 54 | 0 | Voice Oohs | 1 |
| 55 | 0 | SynVox | 1 |
| 56 | 0 | OrchestraHit | 2 |
| **BRASS** | | | |
| 57 | 0 | Trumpet | 1 |
| 58 | 0 | Trombone | 1 |
| | 1 | Trombone 2 | 2 |
| 59 | 0 | Tuba | 1 |
| 60 | 0 | MutedTrumpet | 1 |
| 61 | 0 | French Horn | 2 |
| | 1 | Fr.Horn 2 | 2 |
| 62 | 0 | Brass 1 | 1 |
| | 8 | Brass 2 | 2 |

## SYN. BRASS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 63 | 0 | Synth Brass1 | 2 |
| | 8 | Synth Brass3 | 2 |
| | 16 | AnalogBrass1 | 2 |
| | 64 | Synth Brass5 | 2 |
| | 65 | Poly Brass | 2 |
| | 66 | Quack Brass | 2 |
| | 67 | Octave Brass | 2 |
| 64 | 0 | Synth Brass2 | 2 |
| | 8 | Synth Brass4 | 1 |
| | 16 | AnalogBrass2 | 2 |
| | 64 | Soft Brass | 2 |
| | 65 | Velo Brass 1 | 2 |
| | 66 | Velo Brass 2 | 2 |

## REED

| | | | |
|---|---|---|---|
| 65 | 0 | Soprano Sax | 1 |
| 66 | 0 | Alto Sax | 1 |
| 67 | 0 | Tenor Sax | 1 |
| 68 | 0 | Baritone Sax | 1 |
| 69 | 0 | Oboe | 1 |
| 70 | 0 | English Horn | 1 |
| 71 | 0 | Bassoon | 1 |
| 72 | 0 | Clarinet | 1 |

## PIPE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 73 | 0 | Piccolo | 1 |
| 74 | 0 | Flute | 1 |
| 75 | 0 | Recorder | 1 |
| 76 | 0 | Pan Flute | 1 |
| 77 | 0 | Bottle Blow | 2 |
| 78 | 0 | Shakuhachi | 2 |
| 79 | 0 | Whistle | 1 |
| 80 | 0 | Ocarina | 1 |

## SYN. LEAD

| | | | |
|---|---|---|---|
| 81 | 0 | Square Wave | 2 |
| | 1 | Square | 1 |
| | 8 | Sine Wave | 1 |
| 82 | 0 | Saw Wave | 2 |
| | 1 | Saw | 1 |
| | 8 | Doctor Solo | 2 |
| | 64 | Big Lead | 2 |
| | 65 | Waspy Synth | 2 |
| 83 | 0 | Syn.Calliope | 2 |
| 84 | 0 | Chiffer Lead | 2 |
| 85 | 0 | Charang | 2 |
| | 64 | Dist. Lead 1 | 2 |
| | 65 | Dist. Lead 2 | 2 |
| | 66 | Funk Lead | 2 |
| 86 | 0 | Solo Vox | 2 |
| 87 | 0 | 5th Saw Wave | 2 |
| | 64 | Big Fives | 2 |
| 88 | 0 | Bass & Lead | 2 |
| | 64 | Big & Raw | 2 |
| | 65 | Fat & Perky | 2 |

## SYN. PAD

| | | | |
|---|---|---|---|
| 89 | 0 | Fantasia | 2 |
| 90 | 0 | Warm Pad | 1 |
| | 64 | Thick Pad | 2 |
| | 65 | Horn Pad | 2 |
| 91 | 0 | Polysynth | 2 |
| | 64 | 80's PolySyn | 2 |
| 92 | 0 | Space Voice | 1 |
| 93 | 0 | Bowed Glass | 2 |
| 94 | 0 | Metal Pad | 2 |
| | 64 | Panner Pad | 2 |
| 95 | 0 | Halo Pad | 2 |
| 96 | 0 | Sweep Pad | 1 |
| | 64 | Polar Pad | 1 |
| | 65 | Converge | 1 |

## SYN. SFX

| | | | |
|---|---|---|---|
| 97 | 0 | Ice Rain | 2 |
| 98 | 0 | Soundtrack | 2 |
| | 64 | Ancestral | 2 |
| | 65 | Prologue | 2 |
| 99 | 0 | Crystal | 2 |
| | 1 | Syn Mallet | 1 |
| 100 | 0 | Atmosphere | 2 |
| 101 | 0 | Brightness | 2 |
| 102 | 0 | Goblin | 2 |
| 103 | 0 | Echo Drops | 1 |
| | 1 | Echo Bell | 2 |
| | 2 | Echo Pan | 2 |
| | 64 | Echo Pan 2 | 2 |
| | 65 | Big Panner | 2 |
| | 66 | Reso Panner | 2 |
| 104 | 0 | Star Theme | 2 |

## ETHNIC MISC

| | | | |
|---|---|---|---|
| 105 | 0 | Sitar | 1 |
| | 1 | Sitar 2 | 2 |
| 106 | 0 | Banjo | 1 |
| 107 | 0 | Shamisen | 1 |
| 108 | 0 | Koto | 1 |
| | 8 | Taisho Koto | 2 |
| 109 | 0 | Kalimba | 1 |
| 110 | 0 | Bagpipe | 1 |
| 111 | 0 | Fiddle | 1 |
| 112 | 0 | Shanai | 1 |

## PERCUSSIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 113 | 0 | Tinkle Bell | 1 |
| 114 | 0 | Agogo | 1 |
| 115 | 0 | Steel Drums | 1 |
| 116 | 0 | Woodblock | 1 |
| | 8 | Castanets | 1 |
| 117 | 0 | Taiko | 1 |
| | 8 | Concert BD | 1 |
| 118 | 0 | Melo. Tom 1 | 1 |
| | 8 | Melo. Tom 2 | 1 |
| 119 | 0 | Synth Drum | 1 |
| | 8 | 808 Tom | 1 |
| | 9 | Elec Perc. | 1 |
| 120 | 0 | Reverse Cym. | 1 |

## GUITAR BASS FX

| | | | |
|---|---|---|---|
| 121 | 0 | Gt.FretNoise | 1 |
| | 1 | Gt.Cut Noise | 1 |
| | 64 | Wah Brush Gt | 1 |
| | 65 | Gt. Slide | 1 |
| | 66 | Gt. Scratch | 1 |
| | 67 | Bass Slide | 1 |

## SFX

| | | | |
|---|---|---|---|
| 122 | 0 | Breath Noise | 1 |
| | 1 | Fl.Key Click | 1 |
| 123 | 0 | Seashore | 1 |
| | 1 | Rain | 1 |
| | 2 | Thunder | 1 |
| | 3 | Wind | 1 |
| | 5 | Bubble | 2 |
| 124 | 0 | Bird | 2 |
| | 1 | Dog | 1 |
| | 3 | Bird 2 | 1 |
| 125 | 0 | Telephone 1 | 1 |
| | 1 | Telephone 2 | 1 |
| | 3 | Door | 1 |
| | 5 | Wind Chimes | 2 |
| 126 | 0 | Helicopter | 1 |
| | 2 | Car-Stop | 1 |
| | 9 | Burst Noise | 2 |
| | 64 | Space Tri. | 1 |
| 127 | 0 | Applause | 2 |
| | 3 | Punch | 1 |
| 128 | 0 | Gun Shot | 1 |
| | 2 | Lasergun | 1 |
| | 3 | Explosion | 2 |

PC: Número de programa (Número de instrumento)

CC: Valor del número de cambio de control 0

Voices: Número de voces utilizadas

**MEMO**

- Para cambiar instrumentos desde el dispositivo MIDI externo, envíe “0” al CC32# (Control Change Bank Select) desde el dispositivo MIDI externo al TD-6.
- El valor del CC32# (Control Change Bank Select) que el TD-6 transmite siempre es “0.”

# Lista de canciones predefinidas

| Nº | Nombre | Compás | Longitud | Tempo | Tipo |
|---|---|---|---|---|---|
| **DRUMS** | | | | | |
| 1 | DRUMS | 4/4 | 8 | 124 | LOOP |
| **ROCK** | | | | | |
| 2 | 8BT'ROK1 | 4/4 | 36 | 114 | 1SHOT |
| 3 | 8BT'ROK2 | 4/4 | 30 | 140 | 1SHOT |
| 4 | MED ROK | 4/4 | 24 | 109 | 1SHOT |
| 5 | SHFL ROK | 4/4 | 26 | 126 | 1SHOT |
| 6 | FUNK ROK | 4/4 | 32 | 100 | 1SHOT |
| 7 | SLOW ROK | 4/4 | 20 | 72 | 1SHOT |
| 8 | URBAN | 4/4 | 29 | 113 | 1SHOT |
| 9 | UPBEAT | 4/4 | 33 | 100 | 1SHOT |
| 10 | TRIPLETS | 4/4 | 35 | 105 | 1SHOT |
| 11 | 16BT'ROK | 4/4 | 31 | 86 | 1SHOT |
| 12 | CYBER | 4/4 | 30 | 129 | 1SHOT |
| 13 | HARDROCK | 4/4 | 22 | 195 | 1SHOT |
| 14 | FNKYHR | 4/4 | 20 | 100 | 1SHOT |
| 15 | BOOGIE | 4/4 | 48 | 216 | 1SHOT |
| 16 | HARD POP | 4/4 | 38 | 175 | 1SHOT |
| **METAL** | | | | | |
| 17 | EARLYMTL | 4/4 | 24 | 120 | 1SHOT |
| 18 | SPEED1 | 4/4 | 27 | 182 | 1SHOT |
| 19 | SPEED2 | 4/4 | 41 | 236 | 1SHOT |
| 20 | THRASH | 4/4 | 32 | 195 | 1SHOT |
| **BALLAD** | | | | | |
| 21 | 6/8BLD | 6/8 | 28 | 50 | 1SHOT |
| 22 | POPBLD | 4/4 | 24 | 65 | 1SHOT |
| 23 | ROCK BLD | 4/4 | 24 | 64 | 1SHOT |
| 24 | PIANOBLD | 4/4 | 15 | 65 | 1SHOT |
| 25 | 16BT'BLD | 4/4 | 29 | 75 | 1SHOT |
| **R&B** | | | | | |
| 26 | OLD R&B1 | 4/4 | 27 | 154 | 1SHOT |
| 27 | OLD R&B2 | 4/4 | 28 | 148 | 1SHOT |
| 28 | OLD R&B3 | 4/4 | 25 | 150 | 1SHOT |
| 29 | OLD R&B4 | 4/4 | 22 | 82 | 1SHOT |
| 30 | R&B SHFL | 4/4 | 23 | 112 | 1SHOT |
| 31 | R&B HOP1 | 4/4 | 35 | 96 | 1SHOT |
| 32 | R&B HOP2 | 4/4 | 42 | 93 | 1SHOT |
| 33 | SMTH GRV | 4/4 | 24 | 73 | 1SHOT |
| 34 | SHFL GRV | 4/4 | 26 | 96 | 1SHOT |

| Nº | Nombre | Compás | Longitud | Tempo | Tipo |
|---|---|---|---|---|---|
| **BLUES** | | | | | |
| 35 | BLUES1 | 4/4 | 30 | 67 | 1SHOT |
| 36 | BLUES2 | 4/4 | 36 | 113 | 1SHOT |
| 37 | BLUES3 | 4/4 | 21 | 55 | 1SHOT |
| **POPS** | | | | | |
| 38 | BGM POP | 4/4 | 27 | 88 | 1SHOT |
| 39 | REFRESH | 4/4 | 25 | 89 | 1SHOT |
| 40 | DANCEPOP | 4/4 | 25 | 120 | 1SHOT |
| 41 | POP ROCK | 4/4 | 38 | 123 | 1SHOT |
| 42 | ACOUSPOP | 4/4 | 20 | 89 | 1SHOT |
| 43 | 70'S POP | 4/4 | 32 | 215 | 1SHOT |
| 44 | ELEC POP | 4/4 | 21 | 100 | 1SHOT |
| 45 | POP WLTZ | 3/4 | 26 | 120 | 1SHOT |
| **R&R** | | | | | |
| 46 | ROCKABLY | 4/4 | 21 | 96 | 1SHOT |
| 47 | ROCKIN' | 4/4 | 32 | 170 | 1SHOT |
| 48 | SURF ROK | 4/4 | 24 | 150 | 1SHOT |
| **COUNTRY** | | | | | |
| 49 | BLUEGRSS | 4/4 | 22 | 142 | 1SHOT |
| 50 | CNTRYBLD | 4/4 | 36 | 105 | 1SHOT |
| 51 | CNTRYROK | 4/4 | 37 | 125 | 1SHOT |
| **JAZZ** | | | | | |
| 52 | SWING1 | 4/4 | 39 | 200 | 1SHOT |
| 53 | SWING2 | 4/4 | 37 | 192 | 1SHOT |
| 54 | JAZZ WLZ | 3/4 | 51 | 110 | 1SHOT |
| 55 | JAZZ BLD | 4/4 | 42 | 110 | 1SHOT |
| 56 | LATINJAZ | 4/4 | 37 | 167 | 1SHOT |
| 57 | 6/8 JAZZ | 6/8 | 35 | 93 | 1SHOT |
| 58 | SMTHJAZZ | 4/4 | 39 | 183 | 1SHOT |
| 59 | BIGBAND | 4/4 | 32 | 130 | 1SHOT |
| **FUSION** | | | | | |
| 60 | ACID FS | 4/4 | 29 | 96 | 1SHOT |
| 61 | SLOW FS | 4/4 | 22 | 85 | 1SHOT |
| 62 | MED SHFL | 4/4 | 27 | 86 | 1SHOT |
| 63 | UP SHFL | 4/4 | 37 | 130 | 1SHOT |
| 64 | FUNK FS1 | 4/4 | 41 | 120 | 1SHOT |
| 65 | FUNK FS2 | 4/4 | 24 | 112 | 1SHOT |
| 66 | 3/4 FS | 3/4 | 46 | 123 | 1SHOT |
| 67 | BGM FS | 4/4 | 25 | 82 | 1SHOT |
| 68 | CTMP'FS | 4/4 | 25 | 100 | 1SHOT |

| Nº | Nombre | Compás | Longitud | Tempo | Tipo |
|---|---|---|---|---|---|
| **DANCE** | | | | | |
| 69 | HIPHOP | 4/4 | 37 | 90 | 1SHOT |
| 70 | EUROBEAT | 4/4 | 35 | 132 | 1SHOT |
| 71 | HOUSE | 4/4 | 34 | 122 | 1SHOT |
| 72 | FUNK1 | 4/4 | 24 | 105 | 1SHOT |
| 73 | FUNK2 | 4/4 | 23 | 113 | 1SHOT |
| 74 | FUNK3 | 4/4 | 25 | 102 | 1SHOT |
| 75 | 808HPHOP | 4/4 | 20 | 102 | 1SHOT |
| 76 | JAZZFUNK | 4/4 | 24 | 125 | 1SHOT |
| 77 | ACIDFUNK | 4/4 | 24 | 86 | 1SHOT |
| 78 | HPHPJAZZ | 4/4 | 24 | 96 | 1SHOT |
| 79 | TEKPOP | 4/4 | 23 | 118 | 1SHOT |
| 80 | DRUM'NBS | 4/4 | 24 | 82 | 1SHOT |
| **REGGAE** | | | | | |
| 81 | REGGAE1 | 4/4 | 22 | 96 | 1SHOT |
| 82 | REGGAE2 | 4/4 | 29 | 142 | 1SHOT |
| 83 | REGGAE3 | 4/4 | 20 | 132 | 1SHOT |
| 84 | REGGAE4 | 4/4 | 24 | 125 | 1SHOT |
| 85 | SKA | 4/4 | 27 | 192 | 1SHOT |
| **LATIN** | | | | | |
| 86 | LATIN1 | 4/4 | 41 | 120 | 1SHOT |
| 87 | LATIN2 | 4/4 | 41 | 108 | 1SHOT |
| 88 | LATIN3 | 4/4 | 33 | 130 | 1SHOT |
| 89 | MAMBO | 4/4 | 36 | 182 | 1SHOT |
| 90 | MERENGUE | 4/4 | 36 | 207 | 1SHOT |
| 91 | SALSA1 | 4/4 | 30 | 115 | 1SHOT |
| 92 | SALSA2 | 4/4 | 25 | 102 | 1SHOT |
| 93 | SALSA3 | 4/4 | 47 | 165 | 1SHOT |
| 94 | SONGO | 4/4 | 24 | 109 | 1SHOT |
| 95 | TJANO | 4/4 | 24 | 89 | 1SHOT |
| **BRAZIL** | | | | | |
| 96 | BOSSA | 4/4 | 27 | 85 | 1SHOT |
| 97 | SAMBA1 | 4/4 | 20 | 152 | 1SHOT |
| 98 | SAMBA2 | 4/4 | 28 | 136 | 1SHOT |
| **BASICPTN** | | | | | |
| 99 | 8BEAT1 | 4/4 | 8 | 118 | LOOP |
| 100 | 8BEAT2 | 4/4 | 16 | 140 | LOOP |
| 101 | 8BEAT3 | 4/4 | 8 | 113 | LOOP |
| 102 | SHUFFL1 | 4/4 | 8 | 120 | LOOP |
| 103 | SHUFFL2 | 4/4 | 8 | 108 | LOOP |
| 104 | 16BEAT1 | 4/4 | 4 | 120 | LOOP |
| 105 | 16BEAT2 | 4/4 | 4 | 112 | LOOP |
| 106 | SLOW | 4/4 | 8 | 64 | LOOP |
| 107 | FUNK | 4/4 | 8 | 106 | LOOP |
| 108 | BLUES | 4/4 | 12 | 120 | LOOP |
| 109 | DIXIE | 4/4 | 8 | 162 | LOOP |
| 110 | BOSSA BT | 4/4 | 4 | 120 | LOOP |

| Nº | Nombre | Compás | Longitud | Tempo | Tipo |
|---|---|---|---|---|---|
| **LOOP** | | | | | |
| 111 | LATN PTN | 4/4 | 2 | 120 | LOOP |
| 112 | CLAVES | 4/4 | 1 | 120 | LOOP |
| 113 | TABLA | 4/4 | 2 | 128 | LOOP |
| **1SHOT** | | | | | |
| 114 | DRUMFILL | 4/4 | 1 | 120 | 1SHOT |
| 115 | DBL BASS | 4/4 | 1 | 130 | 1SHOT |
| 116 | ROLL T1 | 4/4 | 1 | 130 | 1SHOT |
| 117 | ROLL T2 | 4/4 | 1 | 130 | 1SHOT |
| 118 | ROLL T3 | 4/4 | 1 | 130 | 1SHOT |
| 119 | LATNFILL | 4/4 | 2 | 120 | 1SHOT |
| 120 | ROLLBNGO | 4/4 | 1 | 117 | 1SHOT |
| 121 | SPANISH | 4/4 | 2 | 123 | 1SHOT |
| 122 | BRS FALL | 4/4 | 1 | 120 | 1SHOT |
| 123 | ENCORE | 4/4 | 7 | 120 | 1SHOT |
| **TAP** | | | | | |
| 124 | SAMBA | 4/4 | 1 | 120 | TAP |
| 125 | ACO BASS | 4/4 | 4 | 160 | TAP |
| 126 | BRS SECT | 4/4 | 5 | 160 | TAP |
| 127 | GRV BASS | 4/4 | 2 | 120 | TAP |
| 128 | GRV PAD | 4/4 | 2 | 120 | TAP |
| 129 | GRV CHRD | 4/4 | 1 | 120 | TAP |
| 130 | ADLBSOLO | 4/4 | 16 | 120 | TAP |
| 131 | JAZZEND1 | 4/4 | 6 | 60 | TAP |
| 132 | JAZZEND2 | 4/4 | 4 | 100 | TAP |
| 133 | FUNK BRK | 4/4 | 1 | 130 | TAP |
| 134 | FUNKEND1 | 4/4 | 2 | 130 | TAP |
| 135 | FUNKEND2 | 4/4 | 3 | 130 | TAP |
| 136 | SANTUR | 4/4 | 3 | 128 | TAP |
| 137 | STRINGS | 4/4 | 8 | 128 | TAP |
| 138 | RESOBASS | 4/4 | 2 | 120 | TAP |
| 139 | SYNCHRD1 | 4/4 | 3 | 120 | TAP |
| 140 | SYNCHRD2 | 4/4 | 3 | 120 | TAP |
| 141 | GTRCHRD1 | 4/4 | 1 | 120 | TAP |
| 142 | GTRCHRD2 | 4/4 | 1 | 120 | TAP |
| 143 | PAD&BASS | 4/4 | 8 | 80 | TAP |
| 144 | ACO GTR | 4/4 | 6 | 86 | TAP |
| 145 | WAH GTR | 4/4 | 1 | 120 | TAP |
| 146 | CUT GTR | 4/4 | 1 | 120 | TAP |
| 147 | VOICES | 4/4 | 2 | 120 | TAP |
| 148 | ANLGPERC | 4/4 | 1 | 120 | TAP |
| 149 | SFX TAP | 4/4 | 5 | 120 | TAP |
| 150 | CAR CELL | 4/4 | 3 | 120 | TAP |

# Lista de parámetros

## Parámetros de grupo de percusión

### KIT

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| Drum Kit (p. 57) | Grupo de percusión | 1–99 |

### KIT/INST

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| Inst (p. 60) | Instrumento | 1–1024 |
| Inst Group (p. 59) | Grupo de instrumento | KICK, SNARE, TOM, HI-HAT, CRASH, RIDE, PERC, SPECIAL, MELODIC, VOICES, REVERSE, FIXED HI-HAT, OFF |
| Level (p. 61) | Nivel | 0–127 |
| Pan (p. 61) | Panoramización | L15–CENTER–R15, RANDOM, ALTERNATE |
| Pitch (p. 61) | Afinación | -480–+480 |
| Decay (p. 61) | Caída | -31–+31 |

### KIT/AMBIENCE

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| Ambience Sw (p. 62) | Conmutador Ambience | OFF, ON |
| AmbSendLevel (p. 62) | Nivel de envío Ambience | 0–127 |
| Studio (p. 62) | Tipo de estudio | LIVING, BATHROOM, STUDIO, GARAGE, LOCKER, THEATER, CAVE, GYM, STADIUM |
| WallType (p. 63) | Tipo de pared | WOOD, PLASTER, GLASS |
| Room Size (p. 63) | Tamaño de la habitación | SMALL, MEDIUM, LARGE |
| Amb Level (p. 63) | Nivel Ambience | 0–127 |

### KIT/EQUALIZER

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| Master EQ Sw (p. 64) | Conmutador Master Equalizer | OFF, ON |
| High Gain (p. 64) | Gain alto | -12dB–+12dB |
| Low Gain (p. 64) | Gain bajo | -12dB–+12dB |

### KIT/CONTROL

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Pad Ptn (p. 65) | Patrón de pad | OFF, 1–250 | + |
| Pad Ptn Velo (p. 65) | Velocidad del patrón de pad | OFF, ON | + |
| Pitch Ctrl (p. 66) | Asignación del control de afinación | OFF, ON | |
| Note No. (p. 66) | Número de nota | 0 (C -)–127 (G 9) | + |
| Gate Time (p. 67) | Tiempo de compuerta | 0,1 seg–8 seg (intervalos de 0,1 seg) | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

### KIT/COMMON

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| MasterVolume (p. 68) | Volumen Master | 0–127 |
| Pedal HH Vol (p. 68) | Volumen del pedal Hi-Hat | 0–15 |
| PchCtrlRange (p. 68) | Intervalo del control de afinación | -24–+24 |
| KitName (p. 69) | Nombre de grupo de percusión | 8 caracteres (*1) |

*1: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 !#$%&"'^`_+-*/=<>()[]{},.:;?@¥→←| espacio

## KIT/COPY

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| Src (p. 69) | Fuente de copia | P01–P99, U01–U99 |
| Dst (p. 69) | Destino de copia | U01–U99 |

## KIT/EXCHANGE

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| Src (p. 70) | Fuente de intercambio | P01–P99, U01–U99 |
| Dst (p. 70) | Destino de intercambio | U01–U99 |

# Parámetros de canción

## SONG

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Song (p. 84) | Canción | 1–250 | + |
| Song Category (p. 84) | Categoría de la canción | DRUMS, ROCK, METAL, BALLAD, R&B, BLUES, POPS, R&R, COUNTRY, JAZZ, FUSION, DANCE, REGGAE, LATIN, BRAZIL, BASICPTN, LOOP, 1SHOT, TAP, USER | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

## SONG/COMMON

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Tempo (p. 86) | Tempo | 20–260 | + |
| Play Type (p. 86) | Tipo de interpretación | LOOP, 1SHOT, TAP | + |
| Quick Play (p. 87) | Interpretación rápida | OFF, ON | + |
| Reset Time (p. 87) | Tiempo de restablecimiento | OFF, 0.1 s–8 s (intervalos de 0,1 seg.) | + |
| Tap Exc Sw (p. 87) | Conmutador Tap Exclusive | OFF, ON | + |
| Song Lock (p. 87) | Bloqueo de canción | OFF, ON | # |
| SngName (p. 88) | Nombre de canción | 8 caracteres (*1) | # |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.
#: Este ajuste no puede definirse cuando se selecciona la canción predefinida.
*1: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 !#$%&"'^`_+-*/=<>()[]{},.:;?@¥→←| espacio

## SONG/PART:Perc

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Set (p. 89) | Conjunto de percusión | 1–10 | + |
| Level (p. 89) | Nivel | 0–127 | + |
| AmbSendLevel (p. 90) | Nivel de envío de ambiente | 0–127 | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

## SONG/PART:Part1–Part4

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Inst (p. 89) | Instrumento | 1–128 | + |
| Level (p. 89) | Nivel | 0–127 | + |
| Pan (p. 90) | Panoramización | L15–CENTER–R15 | + |
| AmbSendLevel (p. 90) | Nivel de envío de ambiente | 0–127 | + |
| Bend Range (p. 90) | Intervalo Bend | 0–24 | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

## SONG/COPY

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Src (p. 90) | Fuente de copia | 1–250 | + |
| Dst (p. 90) | Destino de copia | 151–250 | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

## SONG/DELETE

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Song (p. 91) | Elimina la canción | 151–250 | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

## SONG/ERASE

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Song (p. 92) | Borra la canción | 151–250 | + |
| Part (p. 92) | Borra la parte | ALL, KIT, PERC, PART1, PART2, PART3, PART4 | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

# Parámetros de configuración

## SETUP/UTILITY

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| LCD Contrast (p. 77) | Contraste LCD | 1–16 | |
| PercPrtLevel (p. 77) | Nivel de la parte de percusión | 0–127 | + |
| Backing Level (p. 78) | Nivel de acompañamiento | 0–127 | + |
| Mute (p. 78) | Enmudecimiento | SongDrum, SongDrm/Prc, UserDrmPart, Part1, Part2, Part3, Part4, Part1-4 | + |
| Master Tune (p. 78) | Afinación Master | 415,3–466,2 (intervalos de 0,1 Hz) | |
| Preview Velo (p. 79) | Velocidad de previsualización | 0–127 | |
| AvailMemory (p. 79) | Memoria disponible | 0–100% (sólo comprobar) | |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

## SETUP/TRIG BASIC

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| TrigTyp (p. 71) | Tipo de disparo | PD6, PD7/9, PD80/100, PD100, PD120, KD7, KD Type, CY6, CY Type, Other 1, Other 2, AcDrTrig |
| Secsitivity (p. 73) | Sensibilidad | 1–16 |
| Threshold (p. 73) | Umbral | 0–15 |
| TrigCurve (p. 73) | Curva de disparo | LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2 |
| Xtalk Cancel (p. 74) | Cancela el cruce de líneas | OFF, 20–80 (5 pasos) |

## SETUP/TRIG ADVNCD

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| Scan Time (p. 75) | Tiempo de comprobación | 0–4 ms (intervalos de 0,1 ms) |
| Retrig Cancel (p. 75) | Cancela el disparo | 1–16 |
| Mask Time (p. 75) | Tiempo de máscara | 0–64 ms (intervalos de 4 ms) |
| Rim Sens (p. 76) | Sensibilidad del arco | OFF, 1–15 |

## SETUP/MIDI COMMON

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Note Chase (p. 98) | Seguimiento de nota | OFF, ON | |
| Local Control (p. 98) | Control local | OFF, ON | + |
| Sync Mode (p. 98) | Modo de sincronización | INT, EXT, REMOTE | + |
| CH10Priorty (p. 99) | Prioridad del Canal 10 | KIT, PERC | + |
| PdlDataThin (p. 99) | Poca información de pedal | OFF, 1, 2 | + |
| GM Mode (p. 100) | Modo GM | OFF, ON | |
| Rx GM ON (p. 100) | Rx GM On | OFF, ON | |
| Soft Thru (p. 101) | Soft Thru | OFF, ON | |
| Device ID (p. 101) | Dispositivo ID | 1–32 | |
| Tx PC Sw (p. 102) | Conmutador Tx PC | OFF, ON | + |
| Rx PC Sw (p. 102) | Conmutador Rx PC | OFF, ON | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

## SETUP/MIDI PART

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| KitPart CH (p. 102) | Canal MIDI de la parte del grupo de percusión | 1–16, OFF | + |
| PercPart CH (p. 102) | Canal MIDI de la parte de percusión | 1–16, OFF | + |
| Part1 CH (p. 102) | Canal MIDI Parte 1 | 1–16, OFF | + |
| Part2 CH (p. 102) | Canal MIDI Parte 2 | 1–16, OFF | + |
| Part3 CH (p. 102) | Canal MIDI Parte 3 | 1–16, OFF | + |
| Part4 CH (p. 102) | Canal MIDI Parte 4 | 1–16, OFF | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

## SETUP/GM PART

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Part1 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 1 Rx | OFF, ON | - |
| Part2 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 2 Rx | OFF, ON | - |
| Part3 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 3 Rx | OFF, ON | - |
| Part4 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 4 Rx | OFF, ON | - |
| Part5 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 5 Rx | OFF, ON | - |
| Part6 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 6 Rx | OFF, ON | - |
| Part7 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 7 Rx | OFF, ON | - |
| Part8 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 8 Rx | OFF, ON | - |
| Part9 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 9 Rx | OFF, ON | - |
| Part10 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 10 Rx | OFF, ON | - |
| Part11 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 11 Rx | OFF, ON | - |
| Part12 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 12 Rx | OFF, ON | - |
| Part13 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 13 Rx | OFF, ON | - |
| Part14 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 14 Rx | OFF, ON | - |
| Part15 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 15 Rx | OFF, ON | - |
| Part16 Rx Sw (p. 103) | Conmutador Parte 16 Rx | OFF, ON | - |

-: Este ajuste sólo puede definirse en el modo GM.

## SETUP/BULK DUMP

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| Bulk Dump (p. 103) | Volcado general | ALL, SETUP, ALL SONGS, ALL KITS, KIT 01–KIT 99 |

## SETUP/FactoryReset

| Parámetro | | Valor |
|---|---|---|
| Reset (p. 79) | Restablecer ajustes originales | ALL, THIS DRUM KIT, ALL DRUM KITS, ALL SONGS |

# Parámetros Click

## CLICK

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Click Level (p. 80) | Nivel Click | 0–127 | + |
| Time Sig (p. 81) | Time Signature | 0–13/2, 0–13/4, 0–13/8, 0–13/16 | + |
| Interval (p. 81) | Intervalo | 1/2, 3/8, 1/4, 4/8, 1/12, 1/16 | + |
| Inst (p. 81) | Instrumento | VOICE, CLICK, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, TALKING DRM, MARACAS, CABASA, CUICA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL | + |
| Pan (p. 81) | Panoramización | L15–CENTER–R15 | + |
| PlyCountIn (p. 81) | Interpretar claqueta | OFF, 1MEAS, 2MEAS | + |
| RecCountIn (p. 81) | Grabar claqueta | OFF, 1MEAS, 2MEAS | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

# Grabar una canción

## Recording Standby

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Time Sig (p. 94) | Time Signature | 1–13/2, 1–13/4, 1–13/8, 1–13/16 | + |
| Length (p. 94) | Longitud | 1–999 | + |
| Tempo (p. 94) | Tempo | 20–260 | + |
| Quantize (p. 95) | Cuantización | 8 (corchea), 8T (tresillos de corchea), 16 (semicorchea), 16T (tresillos de semicorchea), 32 (fusa), 32T (tresillos de fusa), 64 (semifusa), OFF | + |
| Rec Mode (p. 95) | Modo de grabación | REPLACE, LOOP ALL, LOOP 1, LOOP 2 | + |
| HitPadStart (p. 95) | Inicio de Hit Pad | OFF, ON | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

# Tempo

## Tempo

| Parámetro | | Valor | |
|---|---|---|---|
| Tempo (p. 80, p. 86) | Tempo | 20–260 | + |

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

# Implementación MIDI

Modelo TD-6 Versión 1.00 Feb. 13, 2001

## ◆ Modo Normal

## Sección 1. Recepción de datos

### ■ Mensajes Channel Voice

* Siguiendo los mensajes Channel Voice se pueden grabar en SETUP/MIDI PART/Part CH.

#### ● Note Off

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| 8nH | kkH | vvH |
| 9nH | kkH | 00H |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = número nota: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad note off: 00H - 7FH (0 - 127)

* Sólo se puede recibir el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Los valores de velocidad del mensaje Note Off son ignorados.
* Al grabar, esto se graba en la información del secuenciador mismo.

#### ● Note On

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| 9nH | kkH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = número nota: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad note on: 00H - 7FH (0 - 127)

* Un canal asignado a la parte del grupo de percusión sólo recibirá los números de nota especificados por el grupo de percusión.
* Un canal asignado a la parte de percusión sólo recibirá los números de nota especificados por el set de percusión.
* Al grabar, esto se graba en la información del secuenciador mismo.

#### ● Polyphonic Key Pressure

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| AnH | kkH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = número nota: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Valor: 00H - 7FH (0 - 127)

* Un canal asignado a la parte del grupo de percusión sólo recibirá los números de nota especificados por el grupo de percusión.
* Si el valor es mayor de 40H (64), el desvanecimiento de la nota reproducida por el número de nota recibida será más corto.
* No grabado en el secuenciador.

#### ● Control Change

##### ❍ Bank Select (Controller número 0, 32)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 00H | mmH |
| BnH | 20H | llH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = Número banco MSB: 00H - 7FH (bank.1 - bank.128)
ll = Número banco LSB: procesado como 00H

* No se recibe cuando SETUP/MIDI COMMON/Rx PC Sw está ajustado a "OFF".(El valor inicial está ajustado a ON)
* El proceso Bank Select se suspenderá hasta que se reciba un mensaje Program change.
* Sólo se puede recibir el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* No grabado en el secuenciador.

##### ❍ Foot Control (Controller número 4)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 04H | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = valor de Control: 00H - 7FH (0 - 127)

* Sólo se puede recibir el canal asignado a la parte del grupo de percusión.
* Al grabar, esto se grabará como información PEDAL CC en el secuenciador.

##### ❍ Data Entry (Controller número 6)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 06H | mmH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = valor del parámetro especificado por RPN.

* Sólo se puede recibir el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* No grabado en el secuenciador.

En el modo normal del TD-6, RPN se puede utilizar para modificar los siguientes parámetros.

| RPN<br>MSB LSB | Data entry<br>MSB LSB | Explicación |
|---|---|---|
| 00H 00H | mmH --- | Sensibilidad Pitch Bend<br>mm: 00H - 18H (0 - 24 semitonos)<br>LSB: ignorado (procesado como 00H)<br>especifica hasta 2 octavas en intervalos de semitono |
| 7FH 7FH | --- --- | RPN nulo<br>ajusta donde el RPN no está especificado. Los mensajes Data entry después de ajustar RPN nulo serán ignorados.(Los mensajes de entrada no son necesarios después de RPN nulo).<br>Los ajustes realizados no cambiarán.<br>MSB,LSB Data entry:ignorados |

##### ❍ Volume (Controller número 7)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 07H | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volumen: 00H - 7FH (0 - 127)

* Los mensajes Volume se utilizan para ajustar el balance de volumen de cada parte.
* Sólo se puede recibir el canal asignado a la parte de percusión y a la parte de acompañamiento.
* No grabado en el secuenciador.

##### ❍ Pan (Controller número 10)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 0AH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Panoramización: 00H - 40H - 7FH (Izquierda - Centro - Derecha)

* Sólo se puede recibir el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* No grabado en el secuenciador.

##### ❍ Hold 1 (Controller número 64)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 40H | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = valor de Control: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* Sólo se puede recibir el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Al grabar, esto se graba la los datos del secuenciador mismo.

### ❍ Effect 1(Reverb Send Level) (Controller número 91)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 5BH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = nivel de envío Reverb: 00H - 7FH (0 - 127)

* Sólo se puede recibir el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Al grabar, esto se graba en los datos del secuenciador mismo.

### ❍ RPN MSB/LSB (Controller número 101, 100)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 65H | mmH |
| BnH | 64H | llH |

n = número canal MIDI:0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = byte upper de los números de parámetro especificados por RPN (MSB)
ll = byte lower del número de parámetro especificado por RPN (LSB)

* Sólo se puede recibir el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* El valor especificado por RPN no se restablecerá ni con mensajes como Program Change ni restableciendo todos los controllers.
* Al grabar, esto se graba en los datos del secuenciador mismo.

**RPN**
Los mensajes RPN (Número de Parámetro Registrado) son cambios de control ampliados, y cada función de RPN se explica en el MIDI Standard.
Para utilizar estos mensajes, primero debe utilizar RPN (controller número 100 y 110, el orden no importa) para especificar el parámetro a controlar, y luego utilizar mensajes Data Entry (controller número 6, 38) para especificar el valor del parámetro especificado. Una vez especificado un parámetro RPN, todos los mensajes Data entry recibidos en este canal modificarán el valor de este parámetro. Para evitar accidentes, se recomienda que ajuste RPN nulo (número RPN = 7FH 7FH) cuando acabe de ajustar el valor del parámetro deseado. Consulte "Ejemplos de los mensajes MIDI actuales" <Ejemplo 4> (page 146).
En el modo normal del TD-6, RPN se puede utilizar para modificar los siguientes parámetros. Según el valor de cada parámetro, consulte Data Entry (Controller número 6).

RPN

| mm | ll | Parámetro |
|---|---|---|
| 00H | 00H | Sensibilidad Pitch Bend |
| 7FH | 7FH | RPN nulo |

## ● Program Change

| Status | 2nd byte |
|---|---|
| CnH | ppH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = número programa: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* No se recibe cuando SETUP/MIDI COMMON/Rx PC Sw está ajustado a "OFF".(El valor inicial es ON)
* El sonido cambiará empezando con la siguiente note-on después de recibir el cambio de programa. Las voces que ya sonaban antes de recibir el cambio de programa, no se verán afectadas.
* No se graba en el secuenciador.

## ● Pitch Bend Change

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| EnH | llH | mmH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll = valor Pitch Bend: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Sólo puede recibir el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Al grabar, esto se graba en los datos del secuenciador mismo.

# ■ Mensajes Channel Mode

## ● All Sounds Off (Controller número 120)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 78H | 00H |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Al recibir este mensaje, todas las notas que suenan en este momento en el canal correspondiente serán enmudecidas. No obstante, el estado de los mensajes del canal no cambiará.
* Al grabar, esto se graba en los datos del secuenciador mismo.

## ● Reset All Controllers (Controller número 121)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 79H | 00H |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Al recibir este mensaje, los siguientes controllers se ajustarán a sus valores originales.
* Al grabar, se creará y se grabará un mensaje de control con el valor original.

| Controller | Valor original |
|---|---|
| Pitch Bend Change | +/-0 (centro) |
| Polyphonic Key Pressure | 0 (off) |
| Foot Control | 0 (off) |
| Hold 1 | 0 (off) |
| RPN | indefinido; los datos ya establecidos no cambiarán |

## ● All Notes Off (Controller número 123)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 7BH | 00H |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Al recibir All Notes Off, todas las notas del canal correspondiente se desactivarán. Aunque Hold 1 esté ON, el sonido será contínuo hasta que las notas se desactiven.
* En modo de grabación, se creará un mensaje Note OFF para el correspondiente mensaje Note ON, y se grabará.

## ● OMNI OFF (Controller número 124)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 7CH | 00H |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir All Notes Off.

## ● OMNI ON (Controller número 125)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 7DH | 00H |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir All Notes Off.

## ● MONO (Controller número 126)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 7EH | mmH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = número mono: 00H - 10H (0 - 16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir All Sound Off o All Notes Off.

## ● POLY (Controller número 127)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 7FH | 00H |

n = número canal MIDI:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir All Sound Off o All Notes Off.

# ■ Mensajes System Realtime

* Los siguientes mensajes System Realtime no se pueden grabar en modo de grabación.

## ● Timing Clock

Status
F8H

* Reconocido sólo cuando el modo SETUP/MIDI COMMON/Sync está ajustado a "EXT".

## ● Start

Status
FAH

* Reconocido sólo cuando el modo SETUP/MIDI COMMON/Sync está ajustado a "EXT" o "REMOTE".

## ● Continue

Status
FBH

* Reconocido sólo cuando el modo SETUP/MIDI COMMON/Sync está ajustado a "EXT" o "REMOTE".

## ● Stop

Status
FCH

* Reconocido sólo cuando el modo SETUP/MIDI COMMON/Sync está ajustado a "EXT" o "REMOTE".

## ● Active Sensing

Status
FEH

* Al recibir un Active Sensing, la unidad empezará a monitorizar los intervalos de todos los mensajes. Mientras monitoriza, si el intervalo entre mensajes excede los 420 ms, se ejecutará el mismo proceso que al recibir All Sounds Off, All Notes Off y Reset All Controllers, y la monitorización del intervalo entre mensajes será interrumpida.

# ■ Mensaje System Exclusive

* Los siguientes mensajes System Exclusive no se pueden grabar.

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | iiH, ddH, ......, eeH | F7H |

| | |
|---|---|
| F0H: | Estado del mensaje System Exclusive |
| ii = ID number: | un número ID (ID original) para indicar el fabricante propietario del mensaje Exclusive. El ID original de Roland es 41H.<br>Los números ID 7EH y 7FH son extensiones de estándar MIDI; mensajes Universal Non-realtime (7EH) y Universal Realtime (7FH). |
| dd,..., ee = data: | 00H - 7FH (0 - 127) |
| F7H: | EOX (final de Exclusive) |

Los mensajes System Exclusive recibidos con el modo normal del TD-6 son; mensajes Universal Non-realtime System Exclusive, Data Requests (RQ1), y Data Set (DT1).

## ● Mensajes System Exclusive

### ❍ Activar General MIDI System

Es un mensaje de comando que restablece los ajustes internos de la unidad al estado inicial de General MIDI (General MIDI System - Level 1). Después de recibir este mensaje, la unidad se ajustará automáticamente a la condición adecuada para reproducir correctamente una partitura General MIDI.

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | 7EH, 7FH, 09H, 01H | F7H |

| Byte | Explicación |
|---|---|
| F0H | Estado Exclusive |
| 7EH | Número ID (Mensaje Universal Non-realtime) |
| 7FH | Dispositivo ID (Broadcast) |
| 09H | Sub ID#1 (Mensaje General MIDI) |
| 01H | Sub ID#2 (General MIDI 1 On) |
| F7H | EOX (Final de Exclusive) |

* No se recibe cuando SETUP/MIDI COMMON/Rx GM ON está ajustado a "OFF".(El valor inicial es ON)
* Debe haber un intervalo mínimo de 50 ms entre este mensaje y el siguiente.

## ● Mensajes Universal Non-realtime System Exclusive

### ❍ Identity Request

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | 7EH, dev, 06H, 01H | F7H |

| Byte | Explicación |
|---|---|
| F0H | Estado Exclusive |
| 7EH | Número ID (mensaje universal non-realtime) |
| dev | Dispositivo ID (dev:00H - 1FH (1 - 32) Valor inicial: 10H (17)) |
| 06H, 01H | Identity Request |
| F7H | EOX (Final de Exclusive) |

* Aunque el Dispositivo ID sea 7FH (Broadcast), el mensaje de respuesta Identity se transmitirá.
* Al recibir un Identity Request, el mensaje de respuesta Identity se transmitirá (page 139).

## ● Transmisión de datos

El TD-6 puede transmitir y recibir varios parámetros utilizando mensajes System Exclusive. El mensaje Exclusive de los datos del TD-6 tiene un modelo ID de 00H 3FH y un dispositivo ID de 10H (17). El dispositivo ID se puede cambiar en TD-6.

### ❍ Request data 1 RQ1 (11H)

Este mensaje requiere el otro dispositivo para enviar datos. La dirección (Address) y el tamaño (Size) determinan el tipo y la cantidad de información a enviar. Cuando se recibe un mensaje Data Request, si el dispositivo está preparado para transmitir datos y la dirección y el tamaño son apropiados, los datos requeridos se transmitirán como un mensaje "Data Set 1 (DT1)". Si no, no se transmitirá nada.

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | 41H, dev, 00H, 3FH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, suma | F7H |

| Byte | Explicación |
|---|---|
| F0H | Estado Exclusive |
| 41H | Número ID (Roland) |
| dev | Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Valor inicial: 10H (17)) |
| 00H 3FH | Modelo ID (TD-6) |
| 11H | Comando ID (RQ1) |
| aaH | Dirección MSB:<br>byte upper de la dirección inicial de los datos requeridos |
| bbH | Dirección 2ª:<br>2º byte de la dirección inicial de los datos requeridos |

Apéndices

| | |
|---|---|
| ccH | Dirección 3rd:<br>3r. byte de la dirección inicial de los datos requeridos |
| ddH | Dirección LSB:<br>byte lower de la dirección inicial de los datos requeridos |
| ssH | Tamaño MSB |
| ttH | Tamaño 2º |
| uuH | Tamaño 3º |
| vvH | Tamaño LSB |
| sum | Suma de comprobación |
| F7H | EOX (Final de Exclusive) |

* La cantidad de información que se puede transmitir al mismo tiempo dependerá del tipo de información, y los datos se deben requerir utilizando una dirección y tamaño de inicio específicos. Consulte la dirección (Address) y el tamaño (Size) en la lista "Petición de volcado de parámetro" (page 145).
* Referente a la suma de comprobación, consulte la page 146.

#### ❍ Data set 1 DT1 (12H)

Es el mensaje que actualmente realiza transmisión de información, y lo debe utilizar cuando desee transmitir la información.

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | 41H, dev, 00H, 3FH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH,... ffH, suma | F7H |

| Byte | Explicación |
|---|---|
| F0H | Estado Exclusive |
| 41H | Número ID (Roland) |
| dev | Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Valor inicial: 10H (17)) |
| 00H 3FH | Modelo ID (TD-6) |
| 12H | Comando ID (DT1) |
| aaH | Dirección MSB:<br>byte upper de la dirección inicial de los datos transmitidos |
| bbH | Dirección 2ª:<br>2º byte de la dirección inicial de los datos transmitidos |
| ccH | Dirección 3ª:<br>3r. byte de la dirección inicial de los datos transmitidos |
| ddH | Dirección LSB:<br>byte lower de la dirección inicial de los datos transmitidos |
| eeH | Datos: los datos a transmitir. Múltiples bytes de información se transmiten empezando desde la dirección. |
| : | : |
| ffH | Datos |
| sum | Suma de comprobación |
| F7H | EOX (Final de Exclusive) |

* La cantidad de información que se puede transmitir al mismo tiempo dependerá del tipo de información, y los datos se deben requerir utilizando una dirección y un tamaño iniciales específicos. Consulte la dirección (Address) y el tamaño (Size) en la lista "Petición de volcado de parámetro" (page 145).
* Si "Data Set 1" se transmite sucesivamente, deberá haber un intervalo de como mínimo 40 ms.
* Referente a la suma de comprobación consulte la page 146.

# Sección 2. Transmitir datos

* Cuando SETUP/MIDI COMMON/Soft Thru está ajustado a "ON", los mensajes recibidos además de los siguientes mensajes, también se envían.

## ■ Mensajes Channel Voice

* Los siguientes mensajes Channel voice se transmiten al canal especificado como SETUP/MIDI PART/Part CH.

### ● Note off

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| 8nH | kkH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = número nota: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Velocidad Note off: 40H (64) fijada

### ● Note on

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| 9nH | kkH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = número nota: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad note on: 01H - 7FH (1 - 127)

* En el canal asignado a la parte del grupo de percusión, se transmitirán los números de nota asignados por el grupo de percusión.
* En el canal asignado a la parte de percusión, se transmitirán los números de nota especificados por el grupo de percusión.

### ● Polyphonic Key Pressure

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| AnH | kkH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = número nota: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = valor: 00H, 7FH (0, 127)

* En el canal asignado a la parte de percusión, se transmitirá 7FH cuando el arco del pad se pulse, y 00H cuando el arco se deje, para el número de nota especificado por la parte superior y el arco.

### ● Control Change

#### ❍ Bank Select (Controller número 0, 32)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 00H | mmH |
| BnH | 20H | llH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = número banco MSB: 00H - 7FH (bank.1 - bank.128)
ll = número banco LSB: procesado como 00H

* No se transmite cuando SETUP/MIDI COMMON/Tx PC Sw está ajustado a "OFF". (El valor inicial es ON)
* Sólo se envía el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Las selecciones de banco correspondientes a cada instrumento de las partes se envían al seleccionar una canción. Además, al seleccionar los instrumentos para las partes, las selecciones de banco de los instrumentos respectivos se envían.'

#### ❍ Foot control (Controller número 4)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 04H | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = valor de Control: 00H - 7FH (0 - 127)

* Sólo se transmite en el canal asignado a la parte del grupo de percusión.

#### ❍ Data Entry (Controller número 6)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 06H | mmH |

n = canal número MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = El valor del parámetro especificado por RPN.

* Sólo se envía el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Al seleccionar una canción o ajustar SONG/PART/Bend Range, se transmitirá la sensibilidad pitch bend de los datos de canción del secuenciador.

Los valores para el parámetro RPN, en el modo normal del TD-6, son los siguientes.

| RPN<br>MSB LSB | Data entry<br>MSB LSB | Explicación |
|---|---|---|
| 00H 00H | mmH --- | Sensibilidad Pitch Bend<br>mm: 00H - 18H (0 - 24 semitonos) |
| 7FH 7FH | --- --- | RPN nulo<br>establece la condición donde RPN no está especificado. |

❍ **Volume (Controller número 7)**

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 07H | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volumen: 00H - 7FH (0 - 127)

* Sólo se enviará el canal asignado a la parte de percusión y la parte de acompañamiento.
* Al seleccionar una canción, se transmitirá el nivel de la parte de los datos de canción del secuenciador.

❍ **Pan (Controller número 10)**

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 0AH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Panoramización: 00H - 40H - 7FH (Izquierda - Centro - Derecha)

* Sólo se enviará el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Al seleccionar una canción, se transmitirá la panoramización de los datos de canción del secuenciador.

❍ **Hold 1 (Controller número 64)**

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 40H | vvH |

n = canal número MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = valor de Control: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF 64-127 = ON

* Sólo se envía el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Transmitido sólo cuando el TD-6 reproduce una canción en la que hay grabado Hold 1.

❍ **Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller número 91)**

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 5BH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = nivel de envío Reverb: 00H - 7FHÅi0 - 127Åj

* Sólo se enviará el canal asignado a la parte de percusión y a la parte de acompañamiento.
* Al seleccionar una canción, se transmitirá el nivel de envío reverb de los datos de canción del secuenciador.

❍ **RPN MSB/LSB (Controller número 101,100)**

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 65H | mmH |
| BnH | 64H | llH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = byte upper del número de parámetro especificado por RPN (MSB)
ll = byte lower del número de parámetro especificado por RPN (LSB)

* Sólo se enviará el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Al seleccionar una canción, se transmitirá la sensibilidad pitch bend de los datos de canción del secuenciador.
* Referente al RPN consulte la page 136.

Los valores para el parámetro RPN, en el modo normal del TD-6, son los siguientes. Referente al valor de cada parámetro, consulte Data Entry (Controller número 6).

RPN

| mm | ll | Parámetro |
|---|---|---|
| 00H | 00H | Sensibilidad Pitch Bend |
| 7FH | 7FH | RPN nulo |

## ● Program Change

| Status | 2nd byte |
|---|---|
| CnH | ppH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = número de programa: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* No se transmite cuando SETUP/MIDI COMMON/Tx PC Sw está ajustado a "OFF".(El valor inicial es ON)
* Los cambios de programa correspondientes a los grupos de percusión se envían cuando se seleccionan los grupos de percusión.
* Los cambios de programa correspondientes a cada instrumento de las partes se envían al seleccionar una canción. Además, al seleccionar instrumentos para las partes, se envían los cambios de programa para los instrumentos respectivos.'

## ● Pitch Bend Change

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| EnH | llH | mmH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll = valor Pitch Bend: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Sólo se enviará el canal asignado a la parte de acompañamiento.
* Transmitido sólo cuando el TD-6 reproduce una canción en la que hay grabado el cambio pitch bend.

# ■ Mensaje System Realtime

## ● Timing Clock

Status
F8H

## ● Start

Status
FAH

## ● Continue

Status
FBH

## ● Stop

Status
FCH

## ● Active sensing

Status
FEH

* Se transmitirá constantemente a intervalos de aproximadamente 250 ms.

# ■ Mensajes System Exclusive

* Referente al mensaje System exclusive consulte la page 142.

Identity reply y Data Set 1 (DT1) son los únicos mensajes System Exclusive transmitidos por el TD-6.
Al recibir un mensaje Identity Request o Data Request 1 (RQ1) adecuado, la información interna requerida se transmitirá.

## ● Mensajes Universal Non-realtime System Exclusive

❍ **Identity Reply**

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | 7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 3FH, 01H, 00H, 00H, 00H, 02H, 00H, 00H | F7H |

| Byte | Explicación |
|---|---|
| F0H | Estado Exclusive |
| 7EH | Número ID (mensaje universal non-realtime) |
| dev | Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Valor inicial: 10H (17)) |
| 06H 02H | Identity Reply |
| 41H | Número ID (Roland) |
| 3FH 01H | Código de familia del dispositivo |
| 00H 00H | Código del número de familia del dispositivo |
| 00H 02H 00H 00H | Nivel de revisión del software |
| F7H | EOX (Final de Exclusive) |

* Al recibir un mensaje Identity Request (page 137), se transmitirá un mensaje Identity Reply.

### ● Data Transmission

#### ❍ Data set 1 DT1 (12H)

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | 41H, dev, 00H, 3FH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH,... ffH, suma | F7H |

| Byte | Explicación |
|---|---|
| F0H | Estado Exclusive |
| 41H | Número ID (Roland) |
| dev | Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Valor inicial: 10H (17)) |
| 00H 3FH | Modelo ID (TD-6) |
| 12H | Comando ID (DT1) |
| aaH | Dirección (Address) MSB: byte upper de la dirección inicial de los datos a enviar |
| bbH | Dirección (Address) 2ª: 2º byte de la dirección inicial de los datos a enviar |
| ccH | Dirección (Address) 3ª: 3r. byte de la dirección inicial de los datos a enviar |
| ddH | Dirección (Address) LSB: byte lower de la dirección inicial de los datos a enviar |
| eeH | Datos: información a enviar. Múltiples bytes de datos se transmiten en orden empezando por la dirección. |
| : | : |
| ffH | Datos |
| sum | Suma de comprobación |
| F7H | EOX (Final de Exclusive) |

* La cantidad de datos que se pueden transmitir al mismo tiempo depende del tipo de datos, y la información se debe requerir utilizando una dirección y un tamaño de inicio específicos. Consulte la dirección (Address) y el tamaño (Size) en la lista “Mapa de direcciones de parámetro” (page 143).
* La información superior a 128 bytes se debe dividir en paquetes de 128 bytes o menos. Si “Data Set 1” se transmite sucesivamente, debe haber un intervalo mínimo de 40 ms entre paquetes.
* Referente a la suma de comprobación consulte la page 146.

# ◆ Modo GM

## Sección 1. Recepción de datos

### ■ Mensajes Channel Voice

* Los siguientes mensajes Channel Voice se pueden recibir en canales cuyo SETUP/GM PART/Part Rx Sw esté ajustado a “ON”.

### ● Note Off

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| 8nH | kkH | vvH |
| 9nH | kkH | 00H |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = número nota: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad note off: 00H - 7FH (0 - 127)

* En la parte Rhythm (ch.10), este mensaje es ignorado.
* Los valores de velocidad del mensaje Note Off son ignorados.

### ● Note On

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| 9nH | kkH | vvH |

n = número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = número nota: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad note on: 00H - 7FH (0 - 127)

### ● Control Change

#### ❍ Modulation (Controller número 1)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 01H | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = profundidad de modulación: 00H - 7FH (0 - 127)

* En la parte Rhythm (ch.10), este mensaje es ignorado.

#### ❍ Data Entry (Controller número 6, 38)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 06H | mmH |
| BnH | 26H | llH |

n = número canal MIDI:0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm, ll = valor del parámetro especificado por RPN.
mm = byte upper (MSB), ll = byte lower (LSB)

* En la parte Rhythm (ch.10), este mensaje es ignorado.

En el modo GM del TD-6, RPN se puede utilizar para modificar los siguientes parámetros.

| RPN MSB LSB | Data entry MSB LSB | Explicación |
|---|---|---|
| 00H 00H | mmH --- | Sensibilidad Pitch Bend<br>mm: 00H - 18H (0 - 24 semitonos)<br>ll: ignorado (procesado como 00H)<br>especifica hasta 2 octavas en intervalos de semitono |
| 00H 01H | mmH llH | Afinación Master Fine<br>mm,ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH<br>(-100 - 0 - +99.99 centésimas)<br>Consulte “La afinación” (page 147). |
| 00H 02H | mmH --- | Afinación Master Coarse<br>mm: 28H-40H-58H (-24 - 0 - +24 semitonos)<br>ll: ignorado (procesado como 00H) |
| 7FH 7FH | --- --- | RPN nulo<br>ajusta la condición donde RPN no está especificado. Los mensajes Data entry después de ajustar RPN nulo serán ignorados (No se requieren mensajes Data entry después de RPN nulo). Los ajustes ya realizados no cambiarán. mm,ll: ignorado |

#### ❍ Volume (Controller número 7)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 07H | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volumen: 00H - 7FH (0 - 127)

* Los mensajes Volume se utilizan para ajustar el balance de volumen de cada parte.

#### ❍ Pan (Controller número 10)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 0AH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = panoramización: 00H - 40H - 7FH (Izquierda - Centro - Derecha)

* En la parte Rhythm (ch.10), este mensaje es ignorado.

#### ❍ Expression (Controller número 11)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 0BH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Expresión: 00H - 7FH (0 - 127)

* Los mensajes Expression se utilizan para ajustar el nivel de cada parte. Se puede utilizar independientemente de los mensajes Volume. Los mensajes Expression se utilizan para la expresión musical en una interpretación; p.ej., crescendo y decrescendo.

### ❍ Hold 1 (Controller número 64)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 40H | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = valor de Control: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* En la parte Rhythm (ch.10), este mensaje es ignorado.

### ❍ Effect 1(Reverb Send Level) (Controller número 91)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 5BH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = nivel de envío Reverb: 00H - 7FH (0 - 127)

### ❍ RPN MSB/LSB (Controller número 100, 101)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 65H | mmH |
| BnH | 64H | llH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = byte upper del número de parámetro especificado por RPN (MSB)
ll = byte lower del número de parámetro especificado por RPN (LSB)

* En la parte Rhythm (ch.10), este mensaje es ignorado.
* El valor especificado por RPN no se restablecerá ni con mensajes como Program change ni restableciendo todos los controllers.
* Referente a RPN consulte la page 136.

En el modo GM del TD-6, RPN se puede utilizar para modificar los siguientes parámetros. Referente al valor de cada parámetro, consulte Data Entry (Controller número 6, 38).

RPN

| mm | ll | Parámetro |
|---|---|---|
| 00H | 00H | Sensibilidad Pitch Bend |
| 00H | 01H | Afinación Master Fine |
| 00H | 02H | Afinación Master Coarse |
| 7FH | 7FH | RPN nulo |

## ● Program Change

| Status | 2nd byte |
|---|---|
| CnH | ppH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = número de programa: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* El sonido cambiará empezando con el siguiente note-on después de recibir el cambio de programa. Las voces que ya estaban sonando antes de recibir el cambio de programa no se verán afectadas.

## ● Channel Pressure

| Status | 2nd byte |
|---|---|
| DnH | vvH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Channel pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

* Al recibir un Channel pressure, se aplica el efecto seleccionado para Channel pressure, en el control de parámetro global (page 142).
* En la parte Rhythm (ch.10), este mensaje es ignorado.

## ● Pitch Bend Change

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| EnH | llH | mmH |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll = valor Pitch Bend: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* En la parte Rhythm (ch.10), este mensaje es ignorado.

# ■ Mensajes Channel Mode

## ● All Sounds Off (Controller número 120)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 78H | 00H |

n = número canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* al recibir este mensaje, todas las notas que están sonando en el canal correspondiente, se enmudecerán. No obstante, el estado de los mensajes de canal no cambiará.

## ● Reset All Controllers (Controller número 121)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 79H | 00H |

n = número canal MIDI:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Al recibir este mensaje, los siguientes controllers volverán a sus valores originales.

| Controller | Valor original |
|---|---|
| Pitch Bend Change | +/-0 (centro) |
| Channel Key Pressure | 0 (off) |
| Modulation | 0 (off) |
| Expression | 127 (máx) |
| Hold 1 | 0 (off) |
| RPN | indefinido; los datos ya establecidos no cambiarán |

## ● All Notes Off (Controller número 123)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|---|---|---|
| BnH | 7BH | 00H |

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Al recibir All Notes Off, todas las notas del canal correspondiente se desactivarán. Aunque Hold 1 esté ON, el sonido continuará hasta que las notas se desactiven.

# ■ Mensaje System Realtime

## ● Active Sensing

| Status |
|---|
| FEH |

* Al recibir un Active Sensing, la unidad empezará a monitorizar los intervalos de todos los mensajes. Mientras monitoriza, si el intervalo entre mensajes excede de 420 ms, se ejecutará el mismo proceso que al recibir un mensaje All Sounds Off, All Notes Off y Reset All Controllers, y la monitorización del intervalo entre mensajes será interrumpida.

# ■ Mensaje System Exclusive

* Referente a los mensajes System exclusive consulte la page 142.

Los mensajes System Exclusive recibidos con el modo normal del TD-6 son; mensajes Universal Non-realtime System Exclusive, mensajes Universal realtime System Exclusive, Data Requests (RQ1), y Data Set (DT1).

## ● Mensajes System exclusive relacionados al ajuste de modo

### ❍ Activar General MIDI System

Es un mensaje de comando que restablece los ajustes internos de la unidad al estado inicial de General MIDI (General MIDI System - Level 1). Después de recibir este mensaje, la unidad se ajustará automáticamente a la condición adecuada para reproducir correctamente una partitura General MIDI.

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | 7EH, 7FH, 09H, 01H | F7H |

| Byte | Explicación |
|---|---|
| F0H | Estado Exclusive |
| 7EH | Número ID (mensaje Universal Non-realtime) |
| 7FH | Dispositivo ID (Broadcast) |
| 09H | Sub ID#1 (mensaje General MIDI) |
| 01H | Sub ID#2 (General MIDI On) |
| F7H | EOX (Final de Exclusive) |

* No se recibe cuando SETUP/MIDI COMMON/Rx GM ON está ajustado a “OFF”.(El valor inicial es ON)
* Debe haber un intervalo mínimo de 50 ms entre este mensaje y el siguiente.

### ❍ Desactivar General MIDI System

Al recibir un “GM System Off”, el TD-6 cambia al modo normal.

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | 7EH, 7FH, 09H, 02H | F7H |

| Byte | Explicación |
|---|---|
| F0H | Estado Exclusive |
| 7EH | Número ID (mensaje Universal Non-realtime) |
| 7FH | Dispositivo ID (Broadcast) |
| 09H | Sub ID#1 (mensaje General MIDI) |
| 02H | Sub ID#2 (General MIDI Off) |
| F7H | EOX (Final de Exclusive) |

* No se recibe cuando SETUP/MIDI COMMON/Rx GM ON está ajustado a “OFF”.(El valor inicial es ON)
* Debe haber un intervalo mínimo de 50 ms entre este mensaje y el siguiente.

## ● Mensajes Universal Non-realtime System Exclusive

### ❍ Identity Request

* Referente a Identity Request consulte la page 137.

## ● Global Parameter Control

### ❍ Channel Pressure

| Status | Data byte | Status |
|---|---|---|
| F0H | 7FH, dev, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH | F7H |

| Byte | Explicación |
|---|---|
| F0H | Estado Exclusive |
| 7FH | Número ID (mensaje Universal Realtime) |
| dev | Dispositivo ID (dev: 00H - 1FH Valor inicial: 10H (17)) |
| 09H | Sub ID#1 (ajuste de destino del Controller) |
| 01H | Sub ID#2 (Channel Pressure) |
| 0nH | Canal MIDI (00H - 0FH) |
| ppH | parámetro |
| rrH | intervalo |
| F7H | EOX (Final de Exclusive) |
| pp=0 | Pitch Control |
| rr=28H-58H | -24 - +24 semitonos |
| pp=1 | Control de Filter Cutoff |
| rr=00H-7FH | -9600 - +9450 centésimas |
| pp=2 | Control de amplitud |
| rr=00H-7FH | 0 - 200% |
| pp=3 | Profundidad LFO Pitch |
| rr=00H-7FH | 0 - 600 centésimas |
| pp=4 | Profundidad LFO Filter |
| rr=00H-7FH | 0 - 2400 centésimas |
| pp=5 | Profundidad de amplitud LFO |
| rr=00H-7FH | 0 - 100% |

* Aunque el Dispositivo ID esté a 7FH (Broadcast), el mensaje Identity Reply se transmitirá.
* En la parte Rhythm (ch.10), este mensaje será ignorado.

## ● Transmisión de datos

### ❍ Request data 1 RQ1 (11H)

* Referente al RQ1 consulte la page 137.

### ❍ Data set 1 DT1 (12H)

* Referente al DT1 consulte la page 138.

# Sección 2. Transmisión de datos

* Cuando SETUP/MIDI COMMON/Soft Thru está ajustado a “ON”, los mensajes recibidos además de los mensajes siguientes también se envían.

## ■ Mensajes System Realtime

### ● Active sensing

| Status |
|---|
| FEH |

* Se transmitirá constantemente a intervalos de aproximadamente 250 ms.

## ■ Mensajes System Exclusive

### ● Mensajes Universal Non-realtime System Exclusive

#### ❍ Identity Reply

* Referente a Identity Reply consulte la page 139.

### ● Data Transmission

#### ❍ Data set 1 DT1 (12H)

* Referente al DT1 consulte la page 138.

# ◆ Mapa de direcciones de parámetro (Modelo ID = 00H 3FH)

Este mapa indica dirección, tamaño, datos (intervalo), parámetro, y descripción de parámetros que se pueden transferir utilizando "Data set 1 (DT1)".
Todos los números de dirección, tamaño, datos, y valor por defecto están indicados en formato hexadecimal 7-bit.
Las direcciones marcadas con "#" no se pueden utilizar como direcciones iniciales.

## ■ Bloque de dirección de parámetro

TD-6 (Modelo ID = 00H 3FH)

| Dirección inicial | Descripción | | |
|---|---|---|---|
| 00 00 00 00 | SETUP | (Individual) | *1–1 |
| 01 00 00 00<br>:<br>01 62 00 00 | DRUM KIT 1<br>:<br>DRUM KIT 99 | (Individual)<br><br>(Individual) | *1–2<br><br>*1–2 |
| 04 00 00 00 | dummy (ignorado) | | |
| 10 00 00 00 | USER SONG | (Bulk) | *1–3 |
| 40 00 00 00 | SETUP | (Bulk) | *1–1 |
| 41 00 00 00<br>:<br>41 62 00 00 | DRUM KIT 1<br>:<br>DRUM KIT 99 | (Bulk)<br><br>(Bulk) | *1–2<br><br>*1–2 |
| 44 00 00 00 | dummy (ignorado) | | |

* 1-1 SETUP

| Dirección Offset | Descripción | |
|---|---|---|
| 00 00 00 | TRIGGER | *1–1–1 |
| 01 00 00<br>:<br>05 00 00 | dummy (ignorado) | |
| 06 00 00 | MIDI | *1–1–2 |
| 07 00 00 | PROGRAM CHANGE SW | *1–1–3 |
| 08 00 00 | dummy (ignorado) | |
| 09 00 00 | CONTROL | *1–1–4 |
| 0A 00 00 | MASTER TUNE | *1–1–5 |
| 0B 00 00 | dummy (ignorado) | |

* 1-1-1 TRIGGER

| Dirección Offset | Descripción | |
|---|---|---|
| 00 00 | Pad parameters (1/KICK) | *1–1–1–1 |
| 01 00 | dummy (ignorado) | |
| 02 00 | Pad parameters (2/SNARE) | *1–1–1–1 |
| 03 00 | Pad parameters (4/TOM1) | *1–1–1–1 |
| 04 00 | Pad parameters (5/TOM2) | *1–1–1–1 |
| 05 00 | Pad parameters (7/TOM3) | *1–1–1–1 |
| 06 00 | Pad parameters (3/HI–HAT) | *1–1–1–1 |
| 07 00 | Pad parameters (9/CRASH1) | *1–1–1–1 |
| 08 00 | Pad parameters (10/CRASH2) | *1–1–1–1 |
| 09 00 | Pad parameters (11/RIDE) | *1–1–1–1 |
| 0A 00 | Pad parameters (6/AUX) | *1–1–1–1 |
| 0B 00 | Pad parameters (8/TOM4) | *1–1–1–1 |

* 1-1-1-1 TRIGGER (parámetros Pad)

| Dirección Offset | Tamaño | Descripción | |
|---|---|---|---|
| 00 | 0000 aaaa | Trigger Type | 0 – 11<br>(PD6,PD7/9,PD80/100,PD80R,PD120, KD7,KD Type,CY6,CY Type, Other 1,Other 2,AcDrTrig) |
| 01 | 0000 aaaa | Rim Sensitivity | 0 – 15<br>(OFF, 1 – 15)<br>(2/SNARE only) |
| 02 | 0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| 03 | 0000 aaaa | Sensitivity | 0 – 15<br>(1 – 16) |
| 04 | 0000 aaaa | Threshold | 0 – 15 |
| 05 | 0000 0aaa | Trigger Curve | 0 – 7<br>(LINEAR,EXP1,EXP2,LOG1,LOG2,SPLINE, LOUD1,LOUD2) |
| 06 | 00aa aaaa | Scan Time | 0 – 40<br>(0.0ms – 4.0ms, 0.1ms step) |
| 07 | 0000 aaaa | Retrigger Cancel | 0 – 15<br>(1 – 16) |
| 08 | 000a aaaa | Mask Time | 0 – 16<br>(0ms – 64ms, 4ms step) |
| 09 | 0000 aaaa | Crosstalk Cancel | 0 – 13<br>(OFF,20,25,30,35,40,45,50,55,60,65, 70,75,80) |
| 0A<br>:<br>10 | 0000 0000<br>:<br>0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| Total | 00 00 00 11 | | |

* 1-1-2 MIDI

| Dirección Offset | Tamaño | Descripción | |
|---|---|---|---|
| 00 00 | 000a aaaa | Part1 Tx/Rx Channel | 0 – 16<br>(1 – 16,OFF) |
| 00 01 | 000a aaaa | Part2 Tx/Rx Channel | 0 – 16<br>(1 – 16,OFF) |
| 00 02 | 000a aaaa | Part3 Tx/Rx Channel | 0 – 16<br>(1 – 16,OFF) |
| 00 03 | 000a aaaa | Part4 Tx/Rx Channel | 0 – 16<br>(1 – 16,OFF) |
| 00 04 | 000a aaaa | Perc Part Tx/Rx Channel | 0 – 16<br>(1 – 16,OFF) |
| 00 05 | 000a aaaa | Kit Part Tx/Rx Channel | 0 – 16<br>(1 – 16,OFF) |
| 00 06 | 0000 000a | Note Chase | 0 – 1<br>(OFF,ON) |
| 00 07 | 0000 000a | Local Control | 0 – 1<br>(OFF,ON) |
| 00 08 | 0000 000a | Soft Thru | 0 – 1<br>(OFF,ON) |
| 00 09 | 0000 000a | GM Mode | 0 – 1<br>(OFF,ON) |
| 00 0A | 0000 000a | Rx GM On | 0 – 1<br>(OFF,ON) |
| 00 0B | 0000 00aa | Sync Mode | 0 – 2<br>(INT,EXT,REMOTE) |
| 00 0C | 0000 00aa | Pedal Data Thin | 0 – 2<br>(OFF,1,2) |
| 00 0D<br>00 0E | 0000 0000<br>0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| 00 0F | 0000 000a | CH10 Priority | 0 – 1<br>(KIT,PERC) |
| Total | 00 00 00 10 | | |

* 1-1-3 PROGRAM CHANGE SW

| Dirección Offset | Tamaño | Descripción | |
|---|---|---|---|
| 00 00 | 0000 000a | Rx Program Change Sw | 0 – 1<br>(OFF,ON) |
| 00 01 | 0000 000a | Tx Program Change Sw | 0 – 1<br>(OFF,ON) |
| 00 02<br>:<br>00 70 | 0000 0000<br><br>0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| Total | 00 00 00 71 | | |

* 1-1-4 CONTROL

| Dirección Offset | Tamaño | Descripción | |
|---|---|---|---|
| 00 00<br>:<br>00 06 | 0000 0000<br><br>0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| 00 07 | 0aaa aaaa | Preview Velocity | 0 – 127 |
| 00 08 | 0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| 00 09 | 0aaa aaaa | Percussion Part Level | 0 – 127 |
| 00 0A | 0aaa aaaa | Backing Part Level | 0 – 127 |
| 00 0B | 0000 0aaa | Mute Part | 0 – 7<br>(SongDrum,SongDrm/Prc,UserDrmPart, Part1,Part2,Part3,Part4,Part1–4) |
| Total | 00 00 00 0C | | |

* 1-1-5 MASTER TUNE

| | Dirección Offset | Tamaño | Descripción | |
|---|---|---|---|---|
| | 00 00 | 0000 aaaa | Master Tune | 0 – 509 |
| # | 00 01 | 0000 bbbb | [nibbled] | (415.3 – 466.2Hz) |
| # | 00 02 | 0000 cccc | | |
| # | 00 03 | 0000 dddd | | |
| | Total | 00 00 00 04 | | |

* 1-2 DRUM KIT

| Dirección Offset | Descripción | |
|---|---|---|
| 00 00 | Common parameters | *1–2–1 |
| 01 00 | Pad parameters (1/KICK) | *1–2–2 |
| 02 00 | dummy (ignorado) | |
| 03 00 | Pad parameters (2/SNARE) | *1–2–2 |
| 04 00 | Pad parameters (4/TOM1) | *1–2–2 |
| 05 00 | Pad parameters (5/TOM2) | *1–2–2 |
| 06 00 | Pad parameters (7/TOM3) | *1–2–2 |
| 07 00 | Pad parameters (3/HI–HAT) | *1–2–2 |
| 08 00 | Pad parameters (9/CRASH1) | *1–2–2 |
| 09 00 | Pad parameters (10/CRASH2) | *1–2–2 |
| 0A 00 | Pad parameters (11/RIDE) | *1–2–2 |
| 0B 00 | Pad parameters (6/AUX) | *1–2–2 |
| 0C 00 | Pad parameters (8/TOM4) | *1–2–2 |

* 1-2-1 DRUM KIT (parámetros Common)

| Dirección Offset | Tamaño | Descripción | |
|---|---|---|---|
| 00 | 0aaa aaaa | Drum Kit Name 1 | 32 – 127 |
| : | : | : | |
| 07 | 0aaa aaaa | Drum Kit Name 8 | 32 – 127 |
| 08 | 0000 aaaa | Studio | 1 – 9 (LIVING,BATHROOM,STUDIO,GARAGE, LOCKER,THEATER,CAVE,GYM,STADIUM) |
| 09 | 0aaa aaaa | Ambience Level | 0 – 127 |
| 0A | 0000 00aa | Wall Type | 0 – 2 (WOOD,PLASTER,GLASS) |
| 0B | 0000 00aa | Room Size | 1 – 3 (SMALL,MEDIUM,LARGE) |
| 0C | 0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| 0D | 000a aaaa | EQ Low Gain | 0 – 24 (–12 – +12db) |
| 0E | 0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| 0F | 000a aaaa | EQ High Gain | 0 – 24 (–12 – +12db) |
| 10 | 0000 000a | Ambience Sw | 0 – 1 (OFF,ON) |
| 11 | 0000 000a | Master EQ Sw | 0 – 1 (OFF,ON) |
| 12 | 0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| 13 | 0000 aaaa | Pedal Hi–Hat Volume | 0 – 15 |
| 14 | 00aa aaaa | Pedal Pitch Control Range | 0 – 48 (–24 – +24semitone) |
| 15 | 0aaa aaaa | Master Volume | 0 – 127 |
| 16 | 0000 0000 | dummy (ignorado) | |
| : | | | |
| 18 | 0000 0000 | | |
| Total | 00 00 00 19 | | |

* 1-2-2 DRUM KIT (parámetros Pad)

| | Dirección Offset | Tamaño | | Descripción | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 00 | 0000 aaaa | HEAD | Instrument | 0 – 1023 | |
| # | 01 | 0000 bbbb | | [nibbled] | (1 – 1024) | |
| # | 02 | 0000 cccc | | | | |
| # | 03 | 0000 dddd | | | | |
| | 04 | 0000 aaaa | HEAD | Pitch | 0 – 960 | |
| # | 05 | 0000 bbbb | | [nibbled] | (–480 – +480) | |
| # | 06 | 0000 cccc | | | | |
| # | 07 | 0000 dddd | | | | |
| | 08 | 00aa aaaa | HEAD | Decay | 0 – 62 (–31 – +31) | |
| | 09 | 0000 aaaa | HEAD | Pad Pattern Number | 0 – 250 | |
| # | 0A | 0000 bbbb | | [nibbled] | (OFF,1 – 250) | |
| # | 0B | 0000 cccc | | | | |
| # | 0C | 0000 dddd | | | | |
| | 0D | 0aaa aaaa | HEAD | MIDI Gate Time | 1 – 80 (0.1s – 8.0s, 0.1s step) | |
| | 0E | 0aaa aaaa | HEAD | Note Number | 0 – 127 | |
| | 0F | 0000 000a | HEAD | Pad Pattern Velocity | 0 – 1 (OFF,ON) | |
| | 10 | 0aaa aaaa | HEAD | Level | 0 – 127 | |
| | 11 | 0aaa aaaa | HEAD | Ambience Send Level | 0 – 127 | |
| | 12 | 0000 000a | HEAD | Pitch Control | 0 – 1 (OFF,ON) | |
| | 13 | 0000 aaaa | RIM | Instrument | 0 – 1023 | (*1) |
| # | 14 | 0000 bbbb | | [nibbled] | (1 – 1024) | |
| # | 15 | 0000 cccc | | | | |
| # | 16 | 0000 dddd | | | | |
| | 17 | 0000 aaaa | RIM | Pitch | 0 – 960 | (*1) |
| # | 18 | 0000 bbbb | | [nibbled] | (–480 – +480) | |
| # | 19 | 0000 cccc | | | | |
| # | 1A | 0000 dddd | | | | |
| | 1B | 00aa aaaa | RIM | Decay | 0 – 62 (–31 – +31) | (*1) |
| | 1C | 0000 aaaa | RIM | Pad Pattern Number | 0 – 250 | (*1) |
| # | 1D | 0000 bbbb | | [nibbled] | (OFF,1 – 250) | |
| # | 1E | 0000 cccc | | | | |
| # | 1F | 0000 dddd | | | | |
| | 20 | 0aaa aaaa | RIM | MIDI Gate Time | 1 – 80 (0.1s – 8.0s, 0.1s step) | (*1) |
| | 21 | 0aaa aaaa | RIM | Note Number | 0 – 127 | (*1) |
| | 22 | 0000 000a | RIM | Pad Pattern Velocity | 0 – 1 (OFF,ON) | (*1) |
| | 23 | 0aaa aaaa | RIM | Level | 0 – 127 | (*1) |
| | 24 | 0aaa aaaa | RIM | Ambience Send Level | 0 – 127 | (*1) |
| | 25 | 0000 000a | RIM | Pitch Control | 0 – 1 (OFF,ON) | (*1) |
| | 26 | 00aa aaaa | Pan | | 0 – 32 (L15 – R15,RANDOM,ALTERNATE) | |
| | 27 | 0aaa aaaa | dummy (ignorado) | | | |
| | : | : | | | | |
| | 2A | 0aaa aaaa | | | | |
| | Total | 00 00 00 2B | | | | |

(*1) 2/SNARE, 4/TOM1, 3/HIHAT, 9/CRASH1, 10/CRASH2, 11/RIDE only.

* 1-3 USER SONG

| Dirección Offset | Descripción |
|---|---|
| 00 00 00 00 | All User Song Request |
| 01 7F 7F 7F | All User Song Data End |

## ■ Mapa de bloque de dirección de parámetro

Un mapa de dirección detallado de Exclusive Communication es de la forma siguiente;

```
 Address(H)  Block                  Sub block                                Reference
=========== ===================    ===================================      =========
00 00 00 00 +-----------------+....+---------------------+....+--------+.....+--------+
            | SETUP           |    | TRIGGER             |    | PAD 1  |     |*1-1-1-1|
            +-----------------+.   +---------------------+.   +--------+.....+--------+
            :                 : .                         .   |   :    |
            :                 : .                         .   +--------+
            :                 : .                          .  | PAD 12 |
            :                 : .                           .+--------+
            :                 : .  +---------------------+.................+--------+
            :                 : .  | MIDI                |                 | *1-1-2 |
            :                 : .  +---------------------+.................+--------+
            :                 : .  +---------------------+.................+--------+
            :                 : .  | PROGRAM CHANGE SW   |                 | *1-1-3 |
            :                 : .  +---------------------+.................+--------+
            :                 : .  +---------------------+.................+--------+
            :                 : .  | CONTROL             |                 | *1-1-4 |
            :                 : .  +---------------------+.................+--------+
            :                 : .  +---------------------+.................+--------+
            :                 :  . | MASTER TUNE         |                 | *1-1-5 |
            :                 :   .+---------------------+.................+--------+
            :                 :
01 00 00 00 +-----------------+....+---------------------+.................+--------+
            | DRUM KIT        |    | DRUM KIT 1          |                 | *1-2   |
            +-----------------+.   +---------------------+.................+--------+
            :                 : .  |          :          |
            :                 : .  +---------------------+
            :                 :  . | DRUM KIT 99         |
            :                 :   .+---------------------+
            :                 :
10 00 00 00 +-----------------+.......................
            | USER SONG       |          ^
            +-----------------+          |
            :                 :          |
40 00 00 00 +-----------------+          |
            | SETUP           |      Bulk area
            +-----------------+          |
            :                 :          |
41 00 00 00 +-----------------+          |
            | DRUM KIT        |          v
            +-----------------+.......................
```

# ◆ Volcado general (Bulk Dump)

El volcado general le permite transmitir una gran cantidad de información a la vez, y es práctico para guardar ajustes de la unidad en un ordenador o secuenciador. Para Bulk Dump Request, debe utilizar la dirección (Address) y el tamaño (Size) de la siguiente lista Bulk Dump Request.

## ■ Petición de volcado de parámetro

| Address(H) | Size(H) |
|---|---|
| 10 00 00 00 | 00 00 00 00<br>(All User Songs: volcado para todas las canciones de usuario) |
| 40 00 00 00 | 00 00 00 00<br>(Setup: volcado para todas las configuraciones excepto Dispositivo ID y LCD Contrast) |
| 41 mm 00 00 | 00 00 00 00<br>(One Drum Kit: volcado de un grupo de percusión individual especificada con “mm”) |
| 41 7f 00 00 | 00 00 00 00<br>(All Drum Kits: volcado para todos los grupos de percusión |
| mm = 00H - 62H | (Drum Kit No.1 - 99) |

* Los datos de la canción predefinida (No.1 - 150) no se pueden transmitir.
* Ajuste el tamaño de la información a “00 00 00 00".

# ◆ Material suplementario

## ■ Tabla decimal y hexadecimal

En la documentación MIDI, los valores de datos y direcciones/tamaños de los mensajes Exclusive etc., se expresan como valores hexadecimales para cada 7 bits. La siguiente tabla muestra cómo esto se corresponde a los números decimales.

| Dec. | Hex. | Dec. | Hex. | Dec. | Hex. | Dec. | Hex. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 00H | 32 | 20H | 64 | 40H | 96 | 60H |
| 1 | 01H | 33 | 21H | 65 | 41H | 97 | 61H |
| 2 | 02H | 34 | 22H | 66 | 42H | 98 | 62H |
| 3 | 03H | 35 | 23H | 67 | 43H | 99 | 63H |
| 4 | 04H | 36 | 24H | 68 | 44H | 100 | 64H |
| 5 | 05H | 37 | 25H | 69 | 45H | 101 | 65H |
| 6 | 06H | 38 | 26H | 70 | 46H | 102 | 66H |
| 7 | 07H | 39 | 27H | 71 | 47H | 103 | 67H |
| 8 | 08H | 40 | 28H | 72 | 48H | 104 | 68H |
| 9 | 09H | 41 | 29H | 73 | 49H | 105 | 69H |
| 10 | 0AH | 42 | 2AH | 74 | 4AH | 106 | 6AH |
| 11 | 0BH | 43 | 2BH | 75 | 4BH | 107 | 6BH |
| 12 | 0CH | 44 | 2CH | 76 | 4CH | 108 | 6CH |
| 13 | 0DH | 45 | 2DH | 77 | 4DH | 109 | 6DH |
| 14 | 0EH | 46 | 2EH | 78 | 4EH | 110 | 6EH |
| 15 | 0FH | 47 | 2FH | 79 | 4FH | 111 | 6FH |
| 16 | 10H | 48 | 30H | 80 | 50H | 112 | 70H |
| 17 | 11H | 49 | 31H | 81 | 51H | 113 | 71H |
| 18 | 12H | 50 | 32H | 82 | 52H | 114 | 72H |
| 19 | 13H | 51 | 33H | 83 | 53H | 115 | 73H |
| 20 | 14H | 52 | 34H | 84 | 54H | 116 | 74H |
| 21 | 15H | 53 | 35H | 85 | 55H | 117 | 75H |
| 22 | 16H | 54 | 36H | 86 | 56H | 118 | 76H |
| 23 | 17H | 55 | 37H | 87 | 57H | 119 | 77H |
| 24 | 18H | 56 | 38H | 88 | 58H | 120 | 78H |
| 25 | 19H | 57 | 39H | 89 | 59H | 121 | 79H |
| 26 | 1AH | 58 | 3AH | 90 | 5AH | 122 | 7AH |
| 27 | 1BH | 59 | 3BH | 91 | 5BH | 123 | 7BH |
| 28 | 1CH | 60 | 3CH | 92 | 5CH | 124 | 7CH |
| 29 | 1DH | 61 | 3DH | 93 | 5DH | 125 | 7DH |
| 30 | 1EH | 62 | 3EH | 94 | 5EH | 126 | 7EH |
| 31 | 1FH | 63 | 3FH | 95 | 5FH | 127 | 7FH |

* Los valores decimales como canal MIDI, Bank select, y Program change se listan como uno(1) más que los valores que se proporcionan en la tabla anterior.
* Un byte 7-bit puede expresar datos en una gama de 128 intervalos. Para la información que requiere una mayor precisión, se deben utilizar dos o más bytes. Por ejemplo, dos números hexadecimales aa bbH expresando dos bytes 7-bit indican un valor de aa x 128 + bb.
* En el caso de valores que tienen un signo +-, 00H = -64, 40H = +- 0, y 7FH = +63, de forma que la expresión decimal debería ser de 64 menos que el valor proporcionado en la tabla anterior. En el caso de dos tipos, 00 00H = -8192, 40 00H = +- 0, y 7F 7FH = +8191. Por ejemplo si aa bbH estaba expresado como decimal, debería ser aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.
* Los datos marcados como “incompleto” se expresan en hexadecimal en unidades de 4-bit. Un valor expresado como un 2-byte incompleto 0a 0bH tiene un valor de x 16 + b.

#### <Ejemplo1> ¿Cuál es la expresión decimal de 5AH?

En la tabla anterior, 5AH = 90

#### <Ejemplo2> ¿Cuál es la expresión decimal del valor 12 34H expresado como hexadecimal para cada 7 bits?

En la tabla anterior, desde 12H = 18 y 34H = 52
18 x 128 + 52 = 2356

#### <Ejemplo3> ¿Cuál es la expresión decimal del valor incompleto 0A 03 09 0D?

En la tabla anterior, desde 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

#### <Ejemplo4> ¿Cuál es la expresión incompleta del valor decimal 1258?

```
16) 1258
16)   78 ...10
16)    4 ...14
       0 ...4
```

En la tabla anterior, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH , la respuesta es 00 04 0E 0A

## ■ Ejemplos de un mensaje MIDI actual

**<Ejemplo1> 92 3E 5F**

9n es el estado Note-on, y n es el número de canal MIDI. Desde 2H = 2, 3EH = 62, y 5FH = 95, es un mensaje Note-on con MIDI CH = 3, número de nota 62 (el nombre de nota es D4), y velocidad 95.

**<Ejemplo2> C9 20**

CnH es el estado Program Change, y n es el número de canal MIDI. Desde 9H = 9 y 20H = 32, es el mensaje Program Change con MIDI CH = 10, número de programa 33 (Grupo de percusión No.33).

**<Ejemplo3> E3 00 28**

EnH es el estado Pitch Bend Change, y n es el número de canal MIDI. El 2º byte (00H=0) es el LSB y el 3r. byte (28H=40) es el MSB, en cambio el valor Pitch Bend es un número con signo en el cual 40 00H ( = 64 x 128 + 0 = 8192) es 0, de forma que el valor Pitch Bend es
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

**<Ejemplo4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F**

BnH es el estado Control Change, y n es el número de canal MIDI. Para Control Changes, el 2º byte es el número de control, y el 3r. byte es el valor. En el caso de que dos o más mensajes consecutivos tengan el mismo estado, MIDI tiene una previsión conocida como "estado funcionamiento" que permite que el byte de estado del segundo y siguientes mensajes se omitan. Así, el mensaje anterior tiene el siguiente significado.

| | | |
|---|---|---|
| B3 64 00 | MIDI ch.4, byte lower del número de parámetro RPN: | 00H |
| (B3) 65 00 | (MIDI ch.4) byte upper del número de parámetro RPN: | 00H |
| (B3) 06 0C | (MIDI ch.4) byte upper del valor del parámetro: | 0CH |
| (B3) 26 00 | (MIDI ch.4) byte lower del valor del parámetro: | 00H |
| (B3) 64 7F | (MIDI ch.4) byte lower del número de parámetro RPN: | 7FH |
| (B3) 65 7F | (MIDI ch.4) byte upper del número de parámetro RPN: | 7FH |

Es decir, los mensajes anteriores especifican un valor de 0C 00H para el número de parámetro RPN 00 00H en el canal MIDI 4, y luego ajustan el número de parámetro RPN a 7F 7FH.

El número de parámetro RPN 00 00H es sensibilidad Pitch Bend, y el MSB del valor indica unidades de semitono, de forma que un valor de 0CH = 12 establece el intervalo máximo de pitch bend a +- 12 semitonos (1 octava). (En las fuentes de sonido GS el LSB de la sensibilidad Pitch Bend es ignorado, pero LSB se debe transmitir igualmente (con un valor 0) de forma que la operación será correcta en cualquier dispositivo.)

Una vez se ha especificado el número de parámetro para RPN o NRPN, los mensajes All Data Entry transmitidos en ese mismo canal serán válidos, de forma que una vez se haya transmitido el valor deseado, es aconsejable ajustar el número de parámetro a 7F 7FH para evitar accidentes. Este es el motivo por el cual (B3) 64 7F (B3) 65 7F está al final.

No es aconsejable que los datos de interpretación (como información de Archivos MIDI Estándar) contengan demasiados ítems con estado de funcionamiento tal como se ha explicado en el <Ejemplo 4>. Esto es porque si la reproducción se interrumpe en medio de la canción y luego se rebobina o se avanza, el secuenciador no podrá transmitir es estado correcto, y la fuente de sonido no interpretará bien la información. Asegúrese de dar a cada ítem su propio estado.

También es necesario que el ajuste del número de parámetro RPN o NRPN y el ajuste del valor se realicen en el orden correcto. En algunos secuenciadores, los ítems establecidos en el mismo (o consecutivo) tiempo, es posible que se transmitan en un orden diferente que el orden con el que se recibieron. Por esta razón es recomendable cambiar ligeramente el tiempo de cada ítem (1 pulsación por TPQN =96, y 5 pulsaciones por TPQN =480).

* TPQN : pulsaciones por negra

## ● Ejemplo de un mensaje Exclusive y del cálculo de una suma de comprobación

Los mensajes Roland Exclusive (RQ1, DT1) se transmiten con una suma de comprobación al final (antes de F7) para comprobar que el mensaje se ha recibido correctamente. El valor de la suma de comprobación viene determinado por la dirección y los datos (o tamaño) del mensaje Exclusive transmitido.

### ❍ Cómo calcular la suma de comprobación

(los números hexadecimales están indicados con una "H")
La suma de comprobación es un valor derivado de añadir dirección, tamaño y suma de comprobación e invertir los 7 bits lower.
Aquí tiene un ejemplo de cómo se calcula una suma de comprobación. Suponemos que en el mensaje Exclusive que se transmite, la dirección es aa bb cc ddH y los datos o tamaño es ee ff gg hhH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff + gg + hh = suma
suma / 128 = cociente ... resta
128 - resta = suma de comprobación
(No obstante, la suma de comprobación será 0 si la resta es 0.)

**<Ejemplo1> Ajustar la panoramización de una caja (Trigger 2) en el grupo de percusión 1 a "ALTERNATE".**

Según el "Mapa de direcciones de parámetro", el grupo de percusión No.1 tiene la dirección 01 00 00 00H, el parámetro pad del grupo de percusión de Trigger 2 tiene la dirección offset 03 00H y la panoramización tiene la dirección offset 26H. Así,

```
  01 00 00 00
        03 00
+)         26
  01 00 03 26
```

y "ALTERNATE" es un valor de 20H,

| F0 | 41 | 10 | 00 3F | 12 | 01 00 03 26 | 20 | ?? | F7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | dirección | datos | suma comp. | (6) |

(1) Estado Exclusive, (2) número ID (Roland), (3) Dispositivo ID (17)
(4) Modelo ID (TD-6), (5) Comando ID (DT1), (6) EOX

Ahora calcularemos la suma de comprobación.

01H + 00H + 03H + 26H + 20H = 1 + 0 + 3 + 38 + 32 = 74 (suma)
74 (suma)/ 128 = 0 (cociente) ... 74 (resta)
suma comprobación = 128 - 74 (resta) = 54 = 36H

Esto significa que F0 41 10 00 3F 12 01 00 03 26 20 36 F7 es el mensaje a transmitir.

**<Ejemplo2> Requerir la transmisión del volumen master del grupo de percusión 1.**

Según el "Mapa de direcciones de parámetro", el grupo de percusión No.1 tiene la dirección 01 00 00 00H, el parámetro Common del grupo de percusión tiene la dirección offset 00 00H y el volumen master tiene la dirección offset 15H. Así,

```
  01 00 00 00
        00 00
+)         15
  01 00 00 15
```

Tamaño = 00 00 00 01H,

| F0 | 41 | 10 | 00 3F | 11 | 01 00 00 15 | 00 00 00 01 | ?? | F7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | dirección | tamaño | suma comp. | (6) |

(1) Estado Exclusive, (2) número ID (Roland), (3) Dispositivo ID (17)
(4) Modelo ID (TD-6), (5) Comando ID (RQ1), (6) EOX

Ahora calcularemos la suma de comprobación.

01H + 00H + 00H + 15H + 00H + 00H +00H + 01H = 1 + 0 + 0 + 21 + 0 + 0 + 0 + 1 = 23 (suma)
23 (suma) / 128 = 0(cociente) ... 23 (resta)
suma comprobación = 128 - 23 (resta) = 105 = 69H

Esto significa que F0 41 10 00 3F 11 01 00 00 15 00 00 00 01 69 F7 es el mensaje a transmitir.

## ● La afinación

* Afinar enviando RPN#1 sólo es posible en el modo GM.

En MIDI, las Partes individuales se afinan enviando RPN #1 (Afinación Master Fine) al canal MIDI apropiado.
En MIDI, un dispositivo entero se afina enviando RPN #1 a todos los canales MIDI en uso, o enviando un mensaje System Exclusive MASTER TUNE (dirección 00 0A 00 00H).

RPN #1 permite la afinación especificada en intervalos de aproximadamente 0.012 centésimas (en concreto, 100/8192 centésimas). Una centésima es 1/100 de un semitono. System Exclusive MASTER TUNE permite afinar en intervalos de 0.1 Hz. Los valores de RPN #1 (Afinación Master Fine) y la afinación master System Exclusive se añaden a la vez para determinar la afinación actual reproducida por cada Parte.

Los valores de afinación utilizados con más frecuencia están en la siguiente tabla. Los valores están en hexadecimal (decimal en paréntesis).

| Hz in A4 | cent | RPN #1 | Sys.Ex. 00 0A 00 00 |
|---|---|---|---|
| 445.0 | +19.56 | 4C 43 (+1603) | 00 01 02 09 (+50) |
| 444.0 | +15.67 | 4A 03 (+1283) | 00 01 01 0F (+40) |
| 443.0 | +11.76 | 47 44 (+ 964) | 00 01 01 05 (+30) |
| 442.0 | + 7.85 | 45 03 (+ 643) | 00 01 00 0B (+20) |
| 441.0 | + 3.93 | 42 42 (+ 322) | 00 01 00 01 (+10) |
| 440.0 | 0.00 | 40 00 ( 0) | 00 00 0F 07 ( 0) |
| 439.0 | – 3.94 | 3D 3D (– 323) | 00 00 0E 0D (–10) |
| 438.0 | – 7.89 | 3A 7A (– 646) | 00 00 0E 03 (–20) |

**<Ejemplo> En el modo GM, ajuste la afinación del canal MIDI 3 a A4 = 442.0 Hz**

Envíe RPN#1 al canal MIDI 3. En la tabla anterior, el valor es 45 03H.

| | | | |
|---|---|---|---|
| B2 | 64 00 | MIDI ch.3, byte lower del número de parámetro RPN | : 00H |
| (B2) | 65 01 | (MIDI ch.3) byte upper del número de parámetro RPN | : 01H |
| (B2) | 06 45 | (MIDI ch.3) byte upper del valor de parámetro | : 45H |
| (B2) | 26 03 | (MIDI ch.3) byte lower del valor de parámetro | : 03H |
| (B2) | 64 7F | (MIDI ch.3) byte lower del número de parámetro RPN | : 7FH |
| (B2) | 65 7F | (MIDI ch.3) byte upper del número de parámetro RPN | : 7FH |

MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN (MODO NORMAL (Supuesta SECCIÓN SECUENCIADOR)) Fecha : Feb. 13, 2001

Modelo TD-6

# Diagrama de Implementación MIDI

Versión : 1.00

| Function... | | Transmitted | Recognized | Remarks |
|---|---|---|---|---|
| Basic Channel | Default<br>Changed | 1–16, OFF<br>1–16, OFF | 1–16, OFF<br>1–16, OFF | Memorized (Non-Volatile) |
| Mode | Default<br>Messages<br>Altered | Mode 3<br>X<br>************** | Mode 3<br>X<br>************** | |
| Note Number : | <br>True Voice | 0–127<br>0–127 | 0–127<br>0–127 | |
| Velocity | Note On<br>Note Off | O<br>X | O<br>X | |
| After Touch | Key's<br>Channel's | O *1<br>X | O *1<br>X | |
| Pitch Bend | | X | O *3 | |
| Control Change | 0, 32<br>1<br>4<br>6<br>7<br>10<br>11<br>64<br>91<br>100, 101 | X<br>X<br>O *1<br>X<br>X<br>X<br>X<br>X<br>X<br>X | O *3<br>X<br>O *1<br>O *3<br>O *2<br>O *3<br>X<br>O *3<br>O *2<br>O *3 | Bank select<br>Modulation<br>Foot control<br>Data entry<br>Volume<br>Panpot<br>Expression<br>Hold 1<br>Effect 1 (Reverb Send Level)<br>RPN LSB, MSB |
| Program Change | <br>: True Number | O<br>0–127 | O<br>0–127 | <br>Program No. 1–128 |
| System Exclusive | | O | O | |
| System Common | : Song Position<br>: Song Select<br>: Tune Request | X<br>X<br>X | X<br>X<br>X | |
| System Real Time | : Clock<br>: Commands | X<br>X | X<br>X | |
| Aux Messages | : All Sound Off<br>: Reset All Controllers<br>: Local On/Off<br>: All Notes Off<br>: Active Sensing<br>: System Reset | X<br>X<br>X<br>X<br>O<br>X | O (120, 126, 127)<br>O<br>X<br>O (123–127)<br>O<br>X | |
| Notes | | * 1 Drum kit part only.<br>* 2 Percussion part and backing part only.<br>* 3 Backing part only. | | |

Mode 1 : OMNI ON, POLY    Mode 2 : OMNI ON, MONO    O : Sí
Mode 3 : OMNI OFF, POLY    Mode 4 : OMNI OFF, MONO    X : No

MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN (MODO NORMAL (SECCIÓN SECUENCIADOR)) Fecha : Feb. 13, 2001

Modelo TD-6

# Diagrama de Implementación MIDI

Versión : 1.00

| Function... | | Transmitted | | Recognized | | Remarks |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Basic Channel | Default<br>Changed | 1–16, OFF<br>1–16, OFF | | 1–16, OFF<br>1–16, OFF | | Memorized (Non-Volatile) |
| Mode | Default<br>Messages<br>Altered | Mode 3<br>X<br>************** | | X<br>X<br>************** | | |
| Note Number : | <br>True Voice | 0–127<br>0–127 | | 0–127<br>0–127 | | |
| Velocity | Note On<br>Note Off | O<br>X | | O<br>X | | |
| After Touch | Key's<br>Channel's | X<br>X | | X<br>X | | |
| Pitch Bend | | O | *3 | O | *3 | |
| Control Change | 0, 32<br>1<br>4<br>6<br>7<br>10<br>11<br>64<br>91<br>100, 101 | O<br>X<br>O<br>O<br>O<br>O<br>X<br>O<br>O<br>O | *3 *4 *5<br><br>*1<br>*3<br>*2 *4<br>*3 *4<br><br>*3<br>*2 *4<br>*3 | X<br>X<br>O<br>X<br>X<br>X<br>X<br>O<br>X<br>X | <br><br>*1<br><br><br><br><br>*3<br><br> | Bank select<br>Modulation<br>Foot control<br>Data entry<br>Volume<br>Panpot<br>Expression<br>Hold 1<br>Effect 1 (Reverb Send Level)<br>RPN LSB, MSB |
| Program Change | <br>: True Number | O<br>0–127 | *4 *5 | X | | <br>Program No. 1–128 |
| System Exclusive | | O | | O (do not record) | | |
| System Common | : Song Position<br>: Song Select<br>: Tune Request | X<br>X<br>X | | X<br>X<br>X | | |
| System Real Time | : Clock<br>: Commands | O<br>O | | X<br>X | *6<br>*7 | |
| Aux Messages | : All Sound Off<br>: Reset All Controllers<br>: Local On/Off<br>: All Notes Off<br>: Active Sensing<br>: System Reset | X<br>X<br>X<br>X<br>O<br>X | | O<br>O<br>X<br>O (123–127)<br>O (do not record)<br>X | | |
| Notes | | *1 Drum kit part only.<br>*2 Percussion part and backing part only.<br>*3 Backing part only.<br>*4 Transmits when song is selected. | | *5 Transmits when instruments are selected for parts.<br>*6 Receives when Sync Mode setting is "EXT".<br>*7 Receives when Sync Mode setting is "EXT" or "REMOTE". | | |

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Sí
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN (MODO General MIDI) Fecha : Feb. 13, 2001

Modelo TD-6

# Diagrama de Implementación MIDI

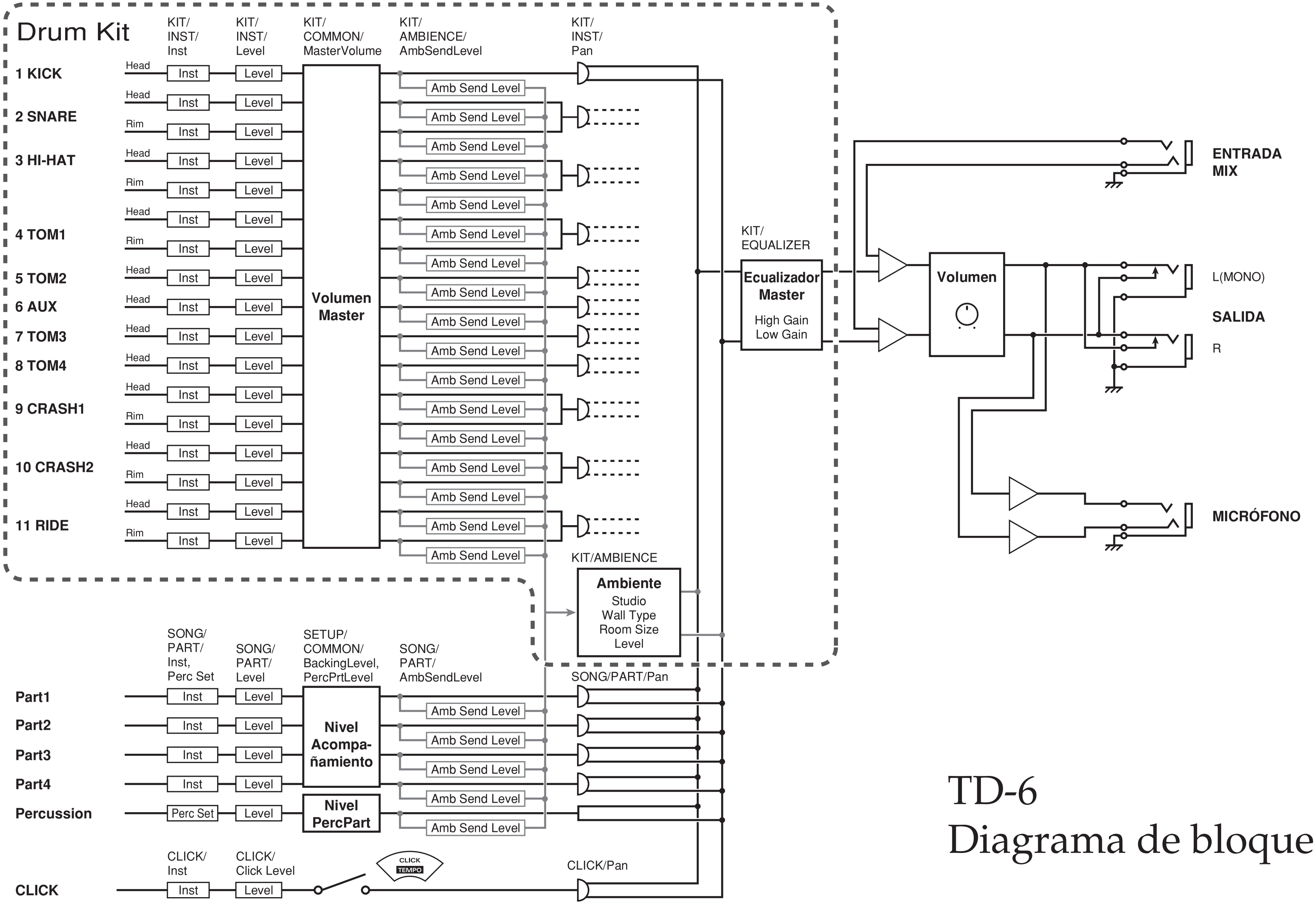
Versión : 1.00

| Function... | | Transmitted | Recognized | Remarks |
|---|---|---|---|---|
| Basic Channel | Default<br>Changed | X<br>X | 1–16, OFF<br>1–16, OFF | Memorized (Non-Volatile) |
| Mode | Default<br>Messages<br>Altered | X<br>X<br>************** | Mode 3<br>X<br>************** | |
| Note Number : | True Voice | X<br>************** | 0–127<br>0–127 | |
| Velocity | Note On<br>Note Off | X<br>X | O<br>X | |
| After Touch | Key's<br>Channel's | X<br>X | X<br>O *1 | |
| Pitch Bend | | X | O *1 | |
| Control Change | 0, 32<br>1<br>4<br>6<br>7<br>10<br>11<br>64<br>91<br>100, 101 | X<br>X<br>X<br>X<br>X<br>X<br>X<br>X<br>X<br>X | X<br>O *1<br>X<br>O *1<br>O<br>O *1<br>O<br>O *1<br>O<br>O *1 | Bank select<br>Modulation<br>Foot control<br>Data entry<br>Volume<br>Panpot<br>Expression<br>Hold 1<br>Effect 1 (Reverb Send Level)<br>RPN LSB, MSB |
| Program Change | : True Number | X<br>************** | O<br>0–127 | Program No. 1–128 |
| System Exclusive | | O | O | |
| System Common | : Song Position<br>: Song Select<br>: Tune Request | X<br>X<br>X | X<br>X<br>X | |
| System Real Time | : Clock<br>: Commands | X<br>X | X<br>X | |
| Aux Messages | : All Sound Off<br>: Reset All Controllers<br>: Local On/Off<br>: All Notes Off<br>: Active Sensing<br>: System Reset | X<br>X<br>X<br>X<br>O<br>X | O<br>O<br>X<br>O<br>O<br>X | |
| Notes | | *1 Not received on Channel 10 | | |

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Sí

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

# TD-6
# Diagrama de bloque



# Especificaciones

## TD-6: Módulo de sonido de percusión (Compatible con el sistema General MIDI)

### Polifonía máxima

64 Voces

### Instrumentos

Instrumentos percusión: 1,024
Instrumentos acompañamiento: 262

### Grupos de percusión

99

### Tipos de efectos

Ambiente
Ecualizador master de 2 bandas

### Secuenciador

Canciones predefinidas: 150
Canciones usuario: 100
Partes: 6
Funciones interpretación: One shot, Loop, Tap
Tempo: 20–260
Resolución: 192 pulsaciones por negra
Método de grabación: Real-time
Almacenaje máximo de notas: aprox. 12.000 Notas

### Pantalla

20 caracteres, 2 líneas (LCD retroiluminada)

### Conectores

Jacks Trigger Input: 9 (11 entradas)
Jack Hi-Hat Control
Jacks Output (L (MONO), R)
Jack Phones (tipo phone miniatura estéreo)
Jack Mix in (tipo phone miniatura estéreo)
Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

### Impedancia de salida

1.0 k ohms

### Alimentación

Adaptador de CA (DC 9 V)

### Intensidad nominal

1,000 mA

### Dimensiones

266 (A) x 199 (P) x 75 (A) mm

### Peso

1.1 kg (excepto el adaptador de CA)

### Accesorios

Manual del usuario, Adaptador de CA (series ACI/ACB), Tornillos (M5 x 8) x 4

### Opciones

Pads (PD-5, PD-6, PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100, PD-120)
Platos (CY-6, CY-12H, CY-14C, CY-15R)
Unidades de disparo Kick (KD-7, KD-80, KD-120)
Pedal Hi-Hat Control (FD-7)
Soportes (MDS-6, MDS-7U, MDS-8, MDS-10)
Soporte de plato (MDY-7U, MDY-10U)
Soporte de pad (MDH-7U, MDH-10U)

* *En el interés de la mejora del producto, las especificaciones y/o la apariencia de la unidad están sujetas a cambios sin previo aviso.*

# Índice



## Símbolos



## A



## B



## C



## D



## E



## F



## G

## H



## I



## J



## K



## L



## M



## N



## P

# Q



# R



# S



# T



# U



# V

## W



## X

# MEMO

# Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con su Centro de Servicio Roland más cercano o con el distribuidor autorizado Roland de su país.

## ÁFRICA

**EGIPTO**
**Al Fanny Trading Office**
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

**REUNIÓN**
**Maison FO - YAM Marcel**
25 Rue Jules Merman, ZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

**SUDÁFRICA**
**That Other Music Shop (PTY) Ltd.**
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein, 2001,
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

**Paul Bothner (PTY) Ltd.**
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030

## ASIA

**CHINA**
**Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.**
6 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

**HONG KONG**
**Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division**
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

**ÍNDIA**
**Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.**
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

**INDONESIA**
**PT Citra IntiRama**
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

**COREA**
**Cosmos Corporation**
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

**MALASIA**
**Bentley Music SDN BHD**
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

**FILIPINAS**
**G.A. Yupangco & Co. Inc.**
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

**SINGAPUR**
**Swee Lee Company**
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

**CRISTOFORI MUSIC PTE LTD**
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

**TAIWÁN**
**ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.**
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

**TAILANDIA**
**Theera Music Co. , Ltd.**
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

**VIETNAM**
**Saigon Music**
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

## AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

**AUSTRALIA**
**Roland Corporation Australia Pty., Ltd.**
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

**NUEVA ZELANDA**
**Roland Corporation (NZ) Ltd.**
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

## AMÉRICA CENTRAL/LATINA

**ARGENTINA**
**Instrumentos Musicales S.A.**
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

**BRASIL**
**Roland Brasil Ltda.**
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

**COSTA RICA**
**JUAN Bansbach Instrumentos Musicales**
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: (506)258-0211

**CHILE**
**Comercial Fancy S.A.**
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

**EL SALVADOR**
**OMNI MUSIC**
75 Avenida Notre YY Alameda,
Juan Pablo 2, No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

**MÉJICO**
**Casa Veerkamp, s.a. de c.v.**
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

**La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.**
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

**PANAMÁ**
**SUPRO MUNDIAL, S.A.**
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City,
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 315-0101

**PARAGUAY**
**Distribuidora De Instrumentos Musicales**
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Edeficio, El Dorado Planta Baja
Asuncion PARAGUAY
TEL: 595-21-492147

**PERÚ**
**VIDEO Broadcast S.A.**
Portinari 199 (ESQ. HALS),
San Borja, Lima 41,
REP. OF PERU
TEL: 51-14-758226

**URUGUAY**
**Todo Musica S.A.**
Cuareim 1844, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

**VENEZUELA**
**Musicland Digital C.A.**
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

## EUROPA

**ÁUSTRIA**
**Roland Austria GES.M.B.H.**
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

**BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO**
**Roland Benelux N. V.**
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

**DINAMARCA**
**Roland Scandinavia A/S**
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

**FRANCIA**
**Roland France SA**
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

**FINLANDIA**
**Roland Scandinavia As, Filial Finland**
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

**ALEMANIA**
**Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.**
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

**GRECIA**
**STOLLAS S.A.**
**Music Sound Light**
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

**HUNGRÍA**
**Intermusica Ltd.**
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

**IRLANDA**
**Roland Ireland**
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

**ITALIA**
**Roland Italy S. p. A.**
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

**NORUEGA**
**Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge**
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

**POLONIA**
**P. P. H. Brzostowicz**
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

**PORTUGAL**
**Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.**
RUA DE SANTA CARARINA
131/133, 4000-450 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 208 4456

**RUMANÍA**
**FBS LINES**
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

**RUSIA**
**Slami Music Company**
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

**ESPAÑA**
**Roland Electronics de España, S. A.**
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

**SUECIA**
**Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE**
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

**SUIZA**
**Roland (Switzerland) AG Musitronic AG**
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

**UCRAÍNA**
**TIC-TAC**
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

**REINO UNIDO**
**Roland (U.K.) Ltd.**
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

## ORIENTE MEDIO

**BAHRAIN**
**Moon Stores**
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

**CHIPRE**
**Radex Sound Equipment Ltd.**
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

**ISRAEL**
**Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.**
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

**JORDANIA**
**AMMAN Trading Agency**
Prince Mohammed St. P.O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

**KUWAIT**
**Easa Husain Al-Yousifi**
Abdullah Salem Street,
Safat KUWAIT
TEL: 5719499

**LÍBANO**
**A. Chahine & Fils**
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

**QATAR**
**Badie Studio & Stores**
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

**ARABIA SAUDÍ**
**aDawliah Universal Electronics APL**
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

**SIRIA**
**Technical Light & Sound Center**
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

**TURQUÍA**
**Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti**
Siraselviler cad.Guney is hani 84-86/6, Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

**E.A.U.**
**Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.**
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

## NORTE AMÉRICA

**CANADÁ**
**Roland Canada Music Ltd. (Head Office)**
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

**Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)**
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

**E.U.A.**
**Roland Corporation U.S.**
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

5 Febrero 2001 (Roland)

Países de la EU

## Equipos que contienen pilas de litio

### PRECAUCIÓN
Peligro de explosión si la pilas está colocada de forma incorrecta.
Cámbiela sólo por una del mismo tipo o uno de equivalente recomendada por el fabricante.
No utilice pilas usadas, y siga los consejos del fabricante.

### ADVARSEL!
Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

### VARNING
Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

### ADVARSEL
Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruks joner.

### VAROITUS
Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

Países de la EU

CE

Este producto cumple con los requisitos de la normativa europea 89/336/EEC.

For the USA

## FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

---

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

---

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

## NOTICE
This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

## AVIS
Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Roland Corporation

02564845 ’01-2-C3-11N